



UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

“CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”

TESIS FINAL PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA EN LA ESPECIALIZACIÓN DE
EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORES:

DIEGO MARCELO RIVAS CARABAJO

MILTON FABIÁN ANDRADE PADILLA

DIRECTOR:

MAGISTER ALBERTO ASTUDILLO PESÁNTEZ

CUENCA – ECUADOR

2015





RESUMEN

Los videojuegos como principal forma de entretenimiento en los niños y adolescentes ha planteado interrogantes en torno a su consumo, pues es importante conocer datos referentes a la atracción, a la preferencia, a la implicación, al tiempo de dedicación, y la relación de su consumo con otras formas de entretenimiento. En esta investigación se tomó como población a 106 adolescentes estudiantes de los décimos 1, 3 y 5 del Colegio Experimental “Manuel J. Calle”, de la ciudad de Cuenca. Los resultados obtenidos demuestran que los adolescentes en nuestro medio están implicados con el uso de los videojuegos, en mayor porcentaje los hombres que las mujeres, aunque en menor medida en relación a otras formas de entretenimiento como el deporte y el salir con amigos. Se encontró también que las relaciones familiares y los estudios no se ven afectadas por el video-jugar pues los adolescentes dedican el tiempo libre a hacerlo. Y por último se detectó que el tipo de videojuego preferido por ellos es el “Arcade” mayoritariamente.

Palabras clave: Videojuego, adolescentes, consumo.



ABSTRACT

Videogames have been the most questionable entertainment between children and teenagers and its consumption. It's important to know defferrent factors, such as its attraction, its preference, what for, how much time and its relation to the way it's being used. In this investigation, 106 students attending tenth grade in Colegio Experimental "Manuel J. Calle" in the city of Cuenca. Results show that more male teenagers are involved in videogames that female teenagers. The percentage also describes it. Sport is also a related form of entertainment when going out with friends. It's also know as a fact that family relationships and studying don't get affected when relating videogames with teenagers that spend their time playing then in their free time. Finaly, "Arcade mode" is the most preferable videogame for them meaning teenagers.

Key words: Videogames, Teenagers, Waste



-- ÍNDICE --

CARATULA	1
RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
INDICE.....	4
CLAÚSULA DE DERECHOS DE AUTOR.....	6
CLAÚSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL.....	8
DEDICATORIA.....	10
AGRADECIMIENTOS.....	11
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPITULO I	14
INTRODUCCIÓN.....	15
1.1 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO.....	16
1.1.1 CLASIFICACIÓN DE TEORIAS QUE DEFINEN AL JUEGO.....	16
1.1.2 FORMAS DE PRESENTACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS	18
1.1.3 BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS	19
1.2 TIPOS DE VIDEOJUEGOS.....	20
1.3 CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS.....	22
1.4 ACCESIBILIDAD Y DIFUSIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS	28
CONCLUSIÓN.....	30
CAPITULO II	32
INTRODUCCIÓN.....	33
2.1 LA ADOLESCENCIA	34
2.1.1 CAMBIOS DURANTE LA ADOLESCENCIA	35
2.1.1.1 DESARROLLO PSICO-SOCIAL.....	35
2.1.1.2 DESARROLLO FÍSICO	36
2.1.1.3 DESARROLLO COGNITIVO.....	37
2.2 LOS ADOLESCENTES Y LOS VIDEOJUEGOS	40
2.3 FACTORES DE RIESGO	42
2.4 CARACTERÍSTICAS DEL ADOLESCENTE VIDEOJUGADOR	45



CONCLUSIÓN.....	47
CAPITULO III.....	48
INTRODUCCIÓN.....	49
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	50
3.2 ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN.....	51
3.3 POBLACIÓN.....	52
3.4 PROCEDIMIENTO.....	53
3.5 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	53
3.6 RESULTADOS DEL CUENSTIONARIO DE ENCUESTAS.....	54
3.6.1 ATRACCIÓN.....	54
3.6.2 IMPLICACIÓN.....	56
3.6.3 TIEMPO DE DEDICACIÓN.....	64
3.6.4 PREFERENCIA.....	71
3.6.5 MODO DE JUEGO.....	73
3.7 GRUPO FOCAL.....	74
3.8 OBSERVACION DIRECTA.....	76
3.9 CONCLUSIONES	79
3.10 RECOMENDACIONES.....	80
BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXOS.....	84



Diego Marcelo Rivas Carabajo, autor de la tesis “Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciado en Psicología Educativa en la especialización de Educación Básica. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor

Cuenca, 12 de enero del 2015

Diego Marcelo Rivas Carabajo

C.I: 010566351-2



Milton Fabián Andrade Padilla, autor de la tesis “Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciado en Psicología Educativa en la especialización de Educación Básica. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor

Cuenca, 12 de enero del 2015

Milton Fabián Andrade Padilla

C.I: 010356922-4



Diego Marcelo Rivas Carabajo, autor de la tesis “Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 12 de enero del 2015

Diego Marcelo Rivas Carabajo

C.I: 010566351-2



Milton Fabián Andrade Padilla, autor de la tesis “Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 12 de enero del 2015

Milton Fabián Andrade Padilla

C.I: 010356922-4



DEDICATORIA

Dedicamos la presente tesis, a nuestros profesores, a nuestro tutor Magister Alberto Astudillo, a nuestra querida Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca, a los estudiantes y directivos del Colegio Experimental “Manuel J. Calle”, por su colaboración y apertura para la realización de esta investigación.

Dedicamos también a los padres de familia, adolescentes y al público en general, que se interesen por conocer un poco más sobre la forma de entretenimiento moderno, que son los videojuegos.



AGRADECIMIENTO

Al culminar esta importante etapa de mi vida, agradezco a Dios, la fuerza divina que guía mi vida y que nunca permitió sentirme desamparado, ayudándome para poder superar muchos inconvenientes que he tenido en mi vida.

Agradezco a mis padres, Ana y Manuel, por brindarme la oportunidad de estudiar, por dedicarme el tiempo, por estar siempre pendientes de mí y ser mi mayor pilar, sin el cual no podría ser lo que hoy soy.

A mi querida hermana, Marcia, quien siempre estuvo a mi lado, siendo mi apoyo, brindándome el impulso que muchas veces necesitaba y siendo mi amiga incondicional. A mi cuñado Fernando, quien es como mi hermano, a mis sobrinos Mateo y Emilia a quienes adoro con todo mi corazón.

Agradezco a mis Abuelitos, Tías, Primos, y a todos quienes conforman mi maravillosa familia, realmente las palabras se quedan cortas para expresar el profundo agradecimiento y cariño que tengo hacia ustedes. .

Diego Rivas Carabajo



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser la fuente principal de vida y pilar fundamental en mis estudios. A mi padre que aunque la vida nos alejó muy pronto supiste guiarme y dirigirme por el camino correcto y ahora desde cielo guía mis pasos para poder ser una mejor persona.

A ti madre mía que has sido todo para mí, cumpliendo el papel de madre y padre a la vez y que con tu sacrificio, trabajo y ejemplo de lucha supiste dar a mí y a mis hermanos estudios universitario, guiaste y guías mi vida con tus sabios consejos; hoy por medio de estas pocas palabras te demuestro todo mi cariño y admiración por ser madre, amiga y confidente de corazón gracias por todo lo que haces aun por mí.

A ti mi amor helenita que has sido mi fuerza en momentos de debilidad, alegría en momentos de tristeza, mi ayudante de estudios y malas noches; te amo mi negra y gracias.

Para mi hija Angélica la razón de mi lucha y sacrificios, por ti y para ti mi vida te dedico esta tesis, tu papá que te ama con todo el corazón.

A mis hermanos que han sido la fuerza y coraje para la terminación de mis estudios y que con sus palabras supieron darme el aliento que necesitaba gracias Franklin, Juan, Miguel, Mónica, Marcelo; Adrián y a mis queridos sobrinos.

A mis maestros quienes nunca desistieron al enseñarme, aun sin importar que muchas veces no ponía atención en clase, a ellos que continuaron depositando su esperanza en mí.

A todos los que me apoyaron para escribir y concluir esta tesis.

Para ellos es esta dedicatoria, pues es a ellos a quienes se las debo por su apoyo incondicional.

GRACIAS

Fabián Andrade Padilla



INTRODUCCIÓN

La tecnología ha ido avanzando rápidamente, tanto es así, que cada mes las grandes compañías, inventan y mejoran artefactos sofisticados para el uso de las personas y a los cuales la mayoría tenemos acceso. Tal es el caso de los videojuegos, que se han ido convirtiendo en la principal forma de entretenimiento a nivel mundial, llegando a ser un mercado que mueve millones de dólares cada año. Tanto consolas como videojuegos se han ido desarrollando para llegar a inducir en el usuario el máximo nivel de entretenimiento.

En cuanto al consumo existen algunas hipótesis, puesto que, algunas personas afirman que los videojuegos producen adicción, agresividad, aislamiento, en fin, innumerables características negativas en las personas que los utilizan, especialmente en los adolescentes, por las características propias que se presentan durante el transcurso de ésta etapa en la que se encuentran. En cambio, por otro lado, tenemos personas que afirman que el uso de videojuegos ayuda a la creatividad, al desarrollo de destrezas, a la coordinación, a la memoria y a algunas otras destrezas que el video-jugar va adquiriendo mientras va jugando.

Para aportar al conocimiento sobre este tema, en España, Colombia, México, Estados Unidos y algunos otros países, se han llevado a cabo investigaciones, para conocer y determinar las relaciones de consumo que poseen las personas y las posibles consecuencias que se podrían dar por el uso constante de los videojuegos, encontrando hallazgos importantes, como por ejemplo: el número de aficionados a esta forma de entretenimiento que entre los adolescentes llega a superar el 50% de ellos. En cuanto al tiempo y a la frecuencia de uso, la mayoría de usuarios videojuega en los fines de semana, pero existe un número considerado de ellos, que lo realiza todos los días.

El tema que más polémica e interrogantes ha planteado, es el consumo de videojuegos que contienen violencia, agresividad, sexualidad, etc. que los especialistas determinan como de tipos “Arcade”. El peligro como lo determina la American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, es que el adolescente se vuelve inmune ante el horror de la violencia por la exposición constante a ella. Lo que conllevaría a formar un ser humano insensible y capaz de reproducir los actos negativos observados en los videojuegos, en la vida real.



Nuestra investigación, busca aportar con datos importantes del consumo de videojuegos, como por ejemplo: el tiempo de dedicación, la implicación en relación a otras actividades de ocio o académicas, relaciones con la familia, las preferencias, y la atracción de los adolescentes hacia los videojuegos en nuestro medio, específicamente en los estudiantes de educación general básica del Colegio Experimental “Manuel J. Calle”.

Al inicio de la investigación se planteó como población de estudio los estudiantes de los octavos, novenos y décimos años de educación general básica de este prestigioso establecimiento educativo, pero debido a las nuevas leyes promulgadas por el Ministerio de Educación se eliminó los octavos y novenos quedando solo con los décimos años y con los cursos de bachillerato. Por lo tanto nuestro estudio se realizó con los estudiantes pertenecientes a los décimos años tomando como muestra tres de los siete cursos que conforman la sección básica del plantel.



CAPITULO I

LOS VIDEOJUEGOS



El juego es una de las actividades que están presentes en el ser humano desde su nacimiento, siendo una función elemental en la vida cotidiana. En nuestro medio hay una variedad de juegos como por ejemplo, el trompo, la rayuela, y algunos otros considerados tradicionales, que solían jugar nuestros padres y abuelos, pero con el avance de la tecnología los juegos se convirtieron en virtuales, apareciendo así, los videojuegos que se los realizan a través de consolas u otros artefactos que son creados específicamente para entretener y divertir a los usuarios. Existe gran cantidad de videojuegos los cuales son agrupados por género de acuerdo a el contenido que posean, pues dependiendo del tipo al que pertenecen, se realiza una clasificación, la cual nos advierte del contenido que posee y nos indica la edad de los usuarios que lo pueden jugar. No cabe duda que los videojuegos es la más importante forma de entretenimiento de las últimas décadas, por su preferencia a la hora de jugar, por el fácil acceso y su gran difusión a nivel mundial.

1.1 Descripción del videojuego.

Acercarse a una descripción de lo que es un videojuego puede llegar a ser complicado, puesto que, hay que tener en cuenta que el avance acelerado de la tecnología relacionada a esta forma de entretenimiento puede producir lo que en este momento es un videojuego pero el día de mañana podría cambiar, nos podemos acercar a una descripción de lo que hoy en día es. Como su mismo nombre nos indica, un videojuego está formado por dos palabras, es así que “video” hace referencia a un sistema de visualizador de gráficos acompañadas o no de sonidos y “juego” hace referencia a la interacción y participación en una actividad con el fin de entretenerse. Es así, que literalmente se entiende al videojuego como un juego gráfico interactivo para divertirse.

La mayoría de los autores estudiosos de este tema como, Fernando García (2005), Félix Etxeberria (2008), coinciden que un videojuego es un software (programa o aplicación informática) que por medio de controles o mandos, permite simular y disfrutar de experiencias mediante la pantalla de algún dispositivo electrónico que en la realidad serían muy difíciles de vivirlas. De acuerdo con estas definiciones podemos indicar que un videojuego es un juego contemporáneo que utiliza la mayoría de gente hoy en día. Para la mejor comprensión de las funciones del juego hemos realizado la siguiente clasificación de teorías que han tratado de buscar un significado al juego, pero antes de entrar en ella debemos tener en claro una situación que la plantea Gadamer “lo primero que debemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana”, es así, que desde que nacen los bebés, las madres utilizan muñecas y otras formas para jugar y divertir a sus hijos”. (Jiménez, 2008; pg.25)

1.1.1 Clasificación de teorías que definen el juego.

Teorías biológicas: nos indican la necesidad que tiene el niño de jugar para obtener algún beneficio corporal o psicológico directamente resultante de la actividad lúdica. Entre los teóricos más importantes podemos citar a Spencer el cual se refería al juego como una “inversión artificial” de la energía, que al no poder ser liberada en actividades relacionadas con la supervivencia busca salir a través de actividades superfluas. (Montero & Alvarado, 2001), así mismo Lazarus, veía al juego como una actividad que sirve para descansar y restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles. (Montero & Alvarado, 2001), Freud en cambio decía que el juego no es otra cosa que la

manifestación exterior de satisfacer los impulsos sexuales primarios. Esos deseos reprimidos latentes en el inconsciente han de ser canalizados y exteriorizados por medio del juego. (Klein, 1955), Eriksson (1995), sustentaba que el juego se vincula con la experiencia de vida que el niño intenta repetir, dominar o negar con el fin de organizar su mundo interior con relación con el exterior y por último Schiller, sostenía que el juego es un placer relacionado con las manifestaciones del exceso de energía. (Gutiérrez, 2004)

Teorías educativas: señalan la importancia del juego para reestablecer o modificar posibles desviaciones de la conducta o del comportamiento. Uno de sus principales autores es Hall, el cual fundamenta su teoría en la biogénesis, al explicar que los juegos de los niños vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano. (Montero & Alvarado, 2001)

Teorías sociales: Estas teorías sostienen que se juega para comunicarse con los demás, para reforzar la interacción social entre los individuos. Sus principales teóricos como Gross, declaro que el juego es un ejercicio previo, a lo que se venía en las relaciones sociales posteriores, es decir, en el juego se puede preparar lo que está por llegar (Montero & Alvarado, 2001), Claparède, sostenía que el juego es el trabajo del niño, es el bien, es deber, es el ideal de su vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar (Gutiérrez, 2004), por ultimo Stern, manifestaba que el acercamiento al juego es parte de una maduración y de un contacto con el mundo exterior. El individuo siente en este caso un invencible afán interno al que se entrega sin preguntar por qué ni para qué. (Montoya et. at, 2012)

Teorías Cognitivas: Estas teorías defienden el hecho de que el juego es una forma de aprendizaje, entre los teóricos más representativos podemos citar a. Piaget, al referirse al juego simbólico, manifestaba que está determinado por una lógica especial de construcción del mundo imaginario del juego. Este mundo imaginario, esta frente al mundo de la realidad y es más real para el niño (Gutiérrez; 2004), en cambio Vygotsky, sostiene que el juego es una de las principales formas de socialización de los seres humanos ya que mediante este, el niño suple demandas, ya que este actúa como mediador del proceso psíquico y del proceso de socialización externa. Con el término “proceso psíquico” Vygotsky se refiere a las situaciones interiores, mentales, biológicas, que atraviesa el niño, al contacto con el “proceso de socialización externa” que se refiere a las demandas institucionales instintivas y culturales (Jiménez 2008; pg.109-111), y por

último Wallon, desde la perspectiva dialéctica y relacional del desarrollo ve el juego como ejercicio de cada nueva función cuando aparece, e incidirá en las vinculaciones del juego con el desarrollo motor, afectivo e intelectual. (Montero & Alvarado; 2001)

Teóricos e investigadores de nuestros días como Jiménez (2008) y Antúnez (2012), sostienen que el juego es algo inherente al ser humano, es decir, que existe juego desde que existe el ser humano en el planeta. Además Antúnez (2012; pg.32) sostiene que el juego es una de las principales formas de aprendizaje y que es un instrumento que va ganando espacio dentro del proceso de enseñanza, aparte es una actividad que produce el disfrute de “los enigmas de la vida y construir un momento de entusiasmo en la aridez del recorrido humano”.

Algo importante que cabe señalar es que las personas no son atraídas por el juego, sino que el ser humano busca en el exterior los modelos y formas de juego que satisfagan su necesidades. Es así que los videojuegos han ido ganando adeptos y seguidores, como una forma de entretenimiento para los momentos libres, que ha tomado mucha fuerza en las últimas décadas, vendiéndose millones de videojuegos a nivel mundial.

1.1.2 Formas de presentación de los videojuegos

Existen algunas plataformas de soporte de videojuegos descritos en la Enciclopedia General de la Educación “Océano”, los cuales vamos a describir a continuación:

Máquinas recreativas: Los primeros videojuegos fueron creados para máquinas de salas recreativas, estos son sencillos y con una duración de pocos minutos. La mayoría de los juegos que se aplicaba en estas máquinas no son adaptables a las consolas personales y sirven como prueba para evaluar las novedades y el éxito de los juegos. Dentro de nuestro medio tenemos la sala de juegos Play Go, que utiliza este tipo de máquinas. (Vidal & Aja, 1999)

Videoconsolas: Estas requieren de un televisor o proyector de imágenes para poderlas jugar, se caracterizan por la utilización de cartuchos, sistemas de discos compactos y en la actualidad de Card SD o Pen Drives. Están concebidas para el uso en los hogares, pero en la actualidad, existen salas de videojuegos que utilizan estas máquinas. El inconveniente más importante de estos, es que cada casa comercial ha desarrollado sus



propios productos que son incompatibles entre ellos. Por ejemplo tenemos Play Station de la Corporación Sony, Nintendo Wii de la corporación Nintendo y Xbox de la corporación Microsoft, que son las tres más importantes en la actualidad. (Vidal & Aja, 1999)

Consolas portátiles: Estas llevan incorporado una pantalla entre 3 y 5 pulgadas, dependiendo el modelo y la marca del artefacto, que les permite visualizar el juego sin la necesidad de conectarse a un televisor o proyector. Gracias a esto puede ser llevado y jugado en cualquier lugar. Los productos diseñados para este tipo de soporte son limitados, ya que, en su mayoría son dirigidos para un público infantil. Aquí las más sobresalientes son Game Boy, PSP y Nintendo DS. (Vidal & Aja, 1999)

Computadora personal: El mercado de los juegos de los videojuegos está constantemente expandiéndose llegando a los usuarios de computadoras puesto que muchas familias disponen de ellas. Los llamados juegos para PC se basan en los juegos para consolas, solo que por tratarse de una computadora los controles y comando de movimiento y acción son diferentes. Existe una gama de estos artefactos, entre los más conocidos tenemos, Sony Vaio, Dell, Macintosh, Toshiba, HP, Acer, etc. (Vidal & Aja, 1999)

Celulares: Como se había dicho anteriormente sobre la expansión de los videojuegos, otros artefactos invadidos por estos son los celulares, que con el desarrollo de los sistemas Android e iOS con la resolución avanzada en su pantalla se han convertido en verdaderas máquinas de videojuegos. Estos artefactos son utilizados por casi todas las personas. Entre los más importantes tenemos los Samsung Galaxy, iPhone y Sony Ericsson Xperia. (Vidal & Aja, 1999)

1.1.3 Breve historia de los videojuegos

Revisando la investigación realizada por Belli y López (2008), encontramos que los comienzos de los videojuegos se dan por los años 40, cuando los técnicos norteamericanos de la NASA crearon los primeros simuladores de vuelo para el entrenamiento de los pilotos. Luego de esta gran creación los ordenadores fueron mejorando y reduciendo su tamaño, es así que para el año 1969 los microprocesadores aparecieron.



Entre el año de 1966, aparece la figura de **Ralph Baer**, considerado el padre de las consolas de videojuegos para hogares, pues fue el creador de los primeros aparatos que se dedicaban a esta función y además creó también la primera pistola de luces que funcionaban en las televisiones que se encontraban en las casas. El lanzamiento de estos artefactos se lo realizó en el año de 1972. Baer trabajo y desarrollo su invención en la empresa Magnavox Odyssey, la cual se convirtió en una de las importantes en esa época. (Brit, 2011)

Luego, en el año de 1972 se desarrolló el videojuego denominado PONG que no era más que una partida rudimentaria de ping-pong. Luego de esto la compañía Atari creo el primer sistema de videojuegos en cartucho que tuvo un gran éxito. La rápida evolución de los procesadores y memorias llevaron a la creación de nuevos y mejorados sistemas, es así que la empresa Nintendo lanzo al mercado videojuegos con una calidad de imagen y sonido que sorprendieron, además la imaginación de los creadores, hizo que esta forma de entreteniendo se difundiera por todo el mundo, consiguiendo un gran éxito. Desde ese momento hasta la actualidad los videojuegos han pasado por una evolución increíble, es así que en este momento tenemos varias consolas y artefactos que hacen que los videojuegos sean tan realista como si se tratase de la vida real.

1.2 Tipos de videojuegos

El mercado de los videojuegos es muy amplio y está en constante evolución, de tal manera que cada mes sale un nuevo juego o se actualizan algunos ya existentes, por lo tanto, se hace complicado establecer cuantos tipos de videojuegos existe, sin dejar afuera a alguno, pero basándonos en la investigación de Fernando García (2005) hemos llegado a clasificarlo de la siguiente manera.

Juegos de Arcade: Se caracteriza por la forma rápida de juego por lo cual requiere un tiempo de reacción mínimo, poca estrategia y un foco de atención concreto.

Subcategorías:

Plataformas: Se desarrolla en un escenario bidimensional, efectuando desplazamientos horizontales y verticales.



Laberintos: La escena se desarrolla en un laberinto en el cual el jugador debe recorrer obteniendo recompensas y esquivando peligros.

Deportivos: El deporte es su base, como el fútbol, el baloncesto o el tenis, con una complejidad y realismo considerablemente real.

Dispara y olvida: La acción es agitada, los lugares son siempre iguales sólo se modifica la dificultad al pasar de nivel tras haber “liquidado” a un número determinado de enemigos. También es conocida con el nombre de “Shooters” que serían de disparos en primera persona y los de disparos en tercera persona.

Lucha o peleas: son aquellas que como su nombre indica representan un combate entre dos jugadores o un jugador contra la máquina. La visualización de la escena es de forma lateral como si se tratase de un espectador. Un videojuego famoso de este tipo es Mortal Kombat

Juegos de simulación: Con estos juegos podemos dirigir determinadas situaciones o tomar el mando de armas con las más sofisticadas tecnologías, simulando que nos encontramos en dichos contextos. Se caracterizan porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser tan abundantes, por lo que el ritmo de juego es mucho más pausado. Por el contrario, requieren la puesta en práctica de estrategias variadas y, en ocasiones, muy complejas. Son necesarios conocimientos muy precisos, por ejemplo el manejo de complicadas armas. Las partidas son de larga duración ocupando varias sesiones, por lo que se puede guardar lo realizado en cada una de ellas, mediante una memory card.

Subcategorías.

Simuladores instrumentales: Por ejemplo los que reproducen la cabina de un avión cuyos mandos debe accionar el jugador para guiar con la máxima destreza posible la aeronave.

Simuladores deportivos: Juegos cuya temática es deportiva y tienen un alto grado de realismo y complejidad. Toda la serie *Fifa2000*.



“*Simuladores de Dios*”: El jugador asume el papel de un personaje sobrenatural o de varios personajes simultáneamente. Toda la serie *The Sims*.

Juegos de estrategia: Adoptando una determinada identidad protagonista, el jugador debe obtener la victoria final mediante la superación de las más variadas pruebas. Dentro de esta categoría podríamos distinguir hasta tres subcategorías.

Aventuras gráficas: el jugador es el personaje protagonista y debe superar determinada misión, lo que le llevará a vencer en innumerables retos y a derrotar a los más variados enemigos.

Juegos de Rol: Las animaciones y los gráficos suelen ser más sencillos, aunque para resolver las pruebas que se presentan suele haber más posibilidades de elección. Puede que el jugador deba controlar más de una identidad o pueda construirse una a su medida, combinando ciertas virtudes dentro de un menú: valor, fuerza, generosidad, inteligencia, etcétera.

Juegos de mesa Se trata de simples versiones digitales de los juegos de mesa más tradicionales, con lo que nos ahorramos el tablero, las fichas o, incluso, el contrincante, ya que éste puede ser el propio ordenador. De esta manera se puede jugar al ajedrez, a las damas, al *monopoly* o al *trivial pursuit*.

Juegos de Acción-Aventura: Son aquellos que se desarrollan mediante una historia, en la cual el jugador maneja al personaje haciendo que vaya cumpliendo misiones para superar el nivel. Aquí se presentan la mayoría de videojuegos que contienen violencia pues la acción de este tipo de videojuegos consiste en peleas, disparos, asaltos, guerras, narcotráfico, etc. y más acciones consideradas en la vida real como delitos. El más controversial de los videojuegos que pertenece a este tipo es el *Grand Theft Auto*.

1.3 Clasificación de los videojuegos.

Los videojuegos pueden ser distintos entre sí, ya sea en complejidad como en calidad gráfica y hasta en su propia temática. Por lo que ha sido muy importante darle cierto tipo de restricción a varios videojuegos, colocándolos como permitidos para ciertas edades (5-8-10 años), y otros para mayores de 18 años. Pues existe una larga y compleja lista de géneros, y a su vez la clasificación de un título puede variar según quien lo utilicé.

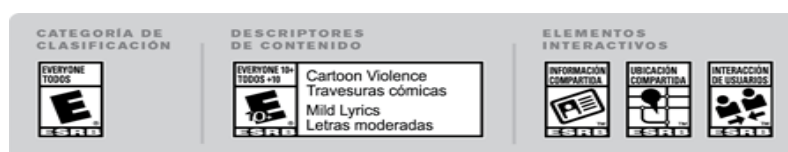
A continuación se detallara la clasificación que se utiliza para los distintos tipos de videojuegos, en las que se encontrara categorías de clasificación, descriptores de contenido, elementos de contenido.

La Entertainment Software Rating Board con sus siglas en español (junta de clasificación de Software de entretenimiento) o ESRB asigna la edad, el contenido y valoraciones sobre videojuegos y aplicaciones para móviles, hace cumplir las pautas de publicidad y marketing para la industria de los videojuegos y ayuda a las empresas a implementar practicas responsables de privacidad en línea.

La ESRB (1996) nos da una clara clasificación de videojuegos a parte de otras notables clasificaciones que contribuirán al lector para tener en cuenta al momento de elegir un videojuego.

La clasificación de la ESRB consta de tres partes:

- Categorías de clasificaciones: sugiere la edad adecuada para el juego
- Descripción de contenido: indican los elementos que pueden haber motivado la clasificación asignada y/o pueden resultar de interés o preocupación.
- Elementos interactivos: informan acerca de los aspectos interactivos de los productos incluida la capacidad de los usuarios o si es posible que se comparta información personal con terceros.



Como fuente de información complementaria, los juegos de video en caja tienen resúmenes de clasificación que proporciona una descripción más detallada del contenido que se tuvo en cuenta para asignar la clasificación.

Categorías de clasificación:



NIÑOS PEQUEÑOS

El contenido está dirigido a niños pequeños.



TODOS

El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.



TODOS +10

El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.



ADOLESCENTES

El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas o mínimo uso de lenguaje fuerte.



MADURO

El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.



ADULTOS ÚNICAMENTE

El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.



CLASIFICACIÓN PENDIENTE

No han recibido todavía una clasificación final de la ESRB. Este símbolo aparece sólo en material de publicidad, comercialización y promoción relacionado con juegos que se espera que lleven una clasificación de ese organismo. Una vez asignada, el símbolo se reemplazará con el correspondiente.

DESCRIPTORES DE CONTENIDO:

- **Referencia al alcohol:** referencia e imágenes de bebidas alcohólicas.
- **Animación de sangre:** representaciones decoloradas o no realistas de sangre.
- **Sangre:** representaciones de sangre.
- **Derramamiento de sangre:** representaciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo.
- **Violencia de caricatura:** acciones violentas que incluyen situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluir violencia en la cual un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.
- **Travesuras cómicas:** representaciones o diálogo que impliquen payasadas o humor sugestivo.
- **Humor vulgar:** representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el humor tipo “baño”.
- **Referencia a drogas:** referencia o imágenes de drogas.
- **Violencia de fantasía:** acciones violentas de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real.
- **Violencia intensa:** representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones



humanas y muerte.

- **Lenguaje:** uso de lenguaje soez de moderado a intermedio.
- **Letra de canciones:** referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en la música.
- **Humor para adultos:** representaciones o diálogo que contienen humor para adultos, incluidas las alusiones sexuales.
- **Desnudez:** representaciones gráficas o prolongadas de desnudez.
- **Desnudez parcial:** Representaciones breves o moderadas de desnudez.
- **Apuestas reales:** el jugador puede apostar, incluso colocar apuestas con dinero o divisas de verdad.
- **Contenido sexual:** representaciones no explícitas de comportamiento sexual, tal vez con desnudez parcial.
- **Temas sexuales:** alusiones al sexo o a la sexualidad.
- **Violencia sexual:** representaciones de violaciones o de otros actos sexuales violentos.
- **Apuestas simuladas:** el jugador puede apostar sin colocar apuestas con dinero o divisas reales.
- **Lenguaje fuerte:** uso explícito o frecuente de lenguaje soez.
- **Letra de canciones fuerte:** alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez (formas indecentes, inapropiadas, groseras u ofensivas), sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en la música.
- **Contenido sexual fuerte:** alusiones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez.
- **Temas insinuantes:** referencias o materiales provocativos moderados.
- **Referencia al tabaco:** referencia o imágenes de productos de tabaco.
- **Uso de alcohol:** consumo de alcohol o bebidas alcohólicas.
- **Uso de drogas:** consumo o uso de drogas.

- **Uso de tabaco:** consumo o uso de productos de tabaco.
- **Violencia:** escenas que comprenden un conflicto agresivo. Pueden contener desmembramiento sin sangre.
- **Referencias violentas:** alusiones a actos violentos.

ELEMENTOS INTERACTIVOS:



Comparte información: indica que se comparte con terceros información que proporciona el usuario (por ej., dirección de correo electrónico, número de teléfono, información de tarjeta de crédito, etc.).



Comparte la ubicación: incluye la capacidad de mostrar la ubicación del usuario a otros usuarios de la aplicación.



Los usuarios interactúan: indica la posibilidad de exposición a contenido sin filtrar o sin censurar generado por los usuarios, incluidas las comunicaciones entre usuarios y el intercambio de contenido multimedia por redes y sitios sociales.

"Las interacciones por Internet no están clasificadas por la ESRB: este aviso advierte a quienes van jugar un juego en línea acerca de la posible exposición a charlas (texto, audio, video) u otros tipos de contenido creados por otros jugadores (por ej., mapas, pieles) que no han sido tomados en cuenta por la ESRB al asignar una clasificación al juego". (Entertainment Software Association, 1994)

Por lo general todos los videojuegos en su presentación llevan impresa la clasificación en la caratula del videojuego tanto en la parte delantera como trasera.

Otra de las formas de clasificación de los videojuegos de acuerdo a su contenido es el código PEGI, citado en Etxeberria (2008), el cual fue creado en España pero lo utilizan la

mayoría de los países europeos. Este código trata de abarcar toda la variedad cultural de los países que participan para tener validez a nivel mundial.

“El código PEGI tiene básicamente una escala por edades y unos iconos que indican el tipo de contenido inadecuado que se puede encontrar en el videojuego: violencia, palabrotas, miedo, sexo o desnudo, drogas y discriminación.”

Discriminación

El juego contiene representaciones de, o material que puede favorecer, la discriminación.

**Drogas**

El juego hace referencia o muestra el uso de drogas

**Miedo**

El juego puede asustar o dar miedo a niños

**Lenguaje soez**

El juego contiene palabrotas

**Sexo**

El juego contiene representaciones de desnudez o/y comportamientos sexuales o referencias sexuales

**Violencia**

El juego contiene representaciones violentas



(Etxeberria, 2008)

1.4 Accesibilidad y difusión de los videojuegos

Hoy en día la accesibilidad a los videojuegos es mucho más fácil, ya que no existe ningún tipo de restricción para ciertos videojuegos. Los adolescentes pueden escoger los videojuegos por la gran variedad que existe en el mercado y además la venta libre y precios módicos que facilitan la adquisición de los mismos ya que en varios países existe la piratería, lo cual ha permitido que se los adquiera de forma rápida y barata.

En diferentes países de Latinoamérica el auge de las videoconsolas y juegos de video han acaparado todas las esferas de la sociedad, provocando que grandes industrias como MICROSOFT, NINTENDO, SONY entre otras lleguen a consolidarse como las industrias más grandes en la fabricación de videojuegos.



Por lo innovador, interactivo y accesible, los videojuegos se encuentran en casi todos los hogares. Estos ocupan gran parte del tiempo de los niños y adolescentes restando tiempo al desarrollo académico e intelectual de los estudiantes, según evidencian los estudios realizados por Tappscot (1998), en los cuales se puede apreciar en los estudiantes la preferencia hacia los videojuegos sobre las actividades académicas. (Morales, 2009)

En nuestra sociedad actual, con los avances tecnológicos como celulares, computadoras, tablets, televisores, consolas de juegos, que cada vez son más sofisticados, los videojuegos se han convertido en una de las principales formas de entretenimiento a nivel mundial, sobre todo entre los adolescentes, y dentro de nuestra ciudad se ha visto un incremento en la venta y preferencia de estos. Se desconoce dentro de nuestro medio cuan frecuente es el consumo de los videojuegos entre los adolescentes, ya que no existen estudios anteriores que describan el tipo de videojuego preferido, el tiempo de dedicación, el gasto económico, la forma de juego, etc., como se plantea en la investigación propuesta.

Suponemos, que si bien no existe un estudio concluyente, sobre el beneficio o perjuicio de los videojuegos en los consumidores, estos pueden representar un factor de riesgo que pueden provocar, adicción, aislamiento social, agresividad, etc. Lo que ha generado preocupación de padres y profesores, por el desconocimiento del tiempo y los recursos que emplean en video-jugar, los adolescentes.

En una investigación realizada sobre este tema en Colombia, encontraron que los niños, adolescentes y jóvenes son los naturales adoptantes de las nuevas tecnologías consideradas como algo normal a su consumo mediático cotidiano. Es así como el 72,9% de los adolescentes colombianos asegura que juega habitualmente con videojuegos. Siendo entre los hombres más frecuente, con un 83,5% frente al 64,7% de las mujeres. El computador (52,5%), el celular (52,2%) y la videoconsola (38,1%) son, por este orden, las plataformas preferidas por los jugadores. (Arango, Bringué, & Sádaba, 2010)

En otra investigación realizada en España por el sitio especializado civertice.com a 4000 adolescentes entre 10 y 18 años de edad, durante el 2004 y 2005, se encontró una marcada preferencia de los videojuegos con un 54%, ante otras actividades de entretenimiento. Es decir que 2 de cada 3 adolescentes lo prefieren. También se encontró



que la utilización de este, disminuía con la edad apareciendo con un 66% entre 10 y 12 años, llegando a un 40% a los 16 y 18 años (García, 2005).

El sector de los videojuegos es, tras la música y películas, el tercero más afectado por las copias no autorizadas. La tasa de piratería en España se sitúa alrededor del 66,2%, según el informe Observatorio de piratería y Hábitos de Consumo de Contenidos Digitales elaborado por la consultora IDC Research sobre el segundo semestre de 2010 “Dos de cada tres videojuegos consumidos en España son piratas” (Razón 2011)



Del presente capítulo, podríamos concluir diciendo que en la actualidad los videojuegos están en pleno auge y con el avance de la tecnología estos cada vez van mejorando tanto en su contenido gráfico, visual, histórico y textual además no hay que olvidar que la mayoría de niños adolescentes tiene acceso a ellos y muestran un dominio innato de la tecnología. Por otro lado en muchos casos y debido al ritmo de vida que llevan los padres no se dan el espacio para conversar o compartir actividades deportivas con sus hijos, como una manera de compensar se les provee a los niños de una variedad de videojuegos sin conocer su contenido y si es propicio o no para ellos. Los niños contemporáneos deberían desarrollar habilidades con relación al uso responsable de las nuevas tecnologías.



CAPITULO II

LA ADOLESCENCIA Y LOS VIDEOJUEGOS



La adolescencia, conocida como la etapa de los cambios corporales y psicológicos, se ha establecido como una fase trascendental para el desarrollo del ser humano, puesto que aquí va construyendo su personalidad e identidad. En esta etapa, los gustos y preferencias, no son estables y en ocasiones pueden llegar a ser de riesgo, pues se presentan muchas situaciones que atraen su atención y experimentan sin considerar sus consecuencias, cualquiera que estas sean. Relacionado a los videojuegos, los adolescentes se han convertido en los principales consumidores, pero hay que considerar que los videojuegos muchas de las veces poseen contenidos que no son aptos para su edad, y sin embargo lo juegan, por lo que hay que tomar en cuenta las posibles consecuencias que pueden ocasionar, como por ejemplo: conductas agresivas, la adicción, trastornos del sueño, desconcentración en los estudios y algunos otros.



2.1 La Adolescencia

La adolescencia es el periodo de vida comprendido entre la niñez y la edad adulta que implica cambios físicos, psicológicos, sociales y sexuales. Se da inmediatamente a la niñez y comienza con la pubertad. La edad de inicio varía dependiendo del género y de algunos otros factores, pero por lo general las niñas empiezan esta etapa antes que los hombres.

Muchas son las organizaciones, autores y corrientes psicológicas que han buscado colaborar con sus aportes y definiciones sobre la adolescencia, pero en el presente capítulo desarrollaremos solo algunas de ellas, sobre todo aquellas que ayuden a comprender de mejor manera lo relacionado a esta etapa tan importante dentro del desarrollo del ser humano.

Según la Real Academia Española.

Adolescencia.

(Del lat. *adolescencia*).

1. f. Edad que sucede a la niñez y que transcurre desde la pubertad hasta el completo desarrollo del organismo. (Real Academia de la Lengua, 2014)

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS):

La adolescencia es la etapa que va entre los 10 u 11 años hasta los 19 años, y considera dos fases: la adolescencia temprana, de los 10 u 11 hasta los 14 o 15 años, y la adolescencia tardía, de los 15 a los 19 años. Sin embargo, la condición de juventud no es uniforme y varía según el grupo social que se considere.

(Pasqualini & Llorens, 2011)

Para Piaget, la adolescencia es la etapa de las operaciones formales, “en la cual la persona ya no se restringe por las transformaciones actuales de la realidad, sino que empiezan a manejar las abstracciones que son independientes de la realidad.” (Rice 2000)

2.1.1 Cambios durante la adolescencia

Conocida como la etapa de los cambios y del desarrollo, la adolescencia es donde la persona va formando y consolidando su personalidad y es así, como Vallejos y Capa exponen que la adolescencia tendría una extensión que comenzaría a los 11 años y terminaría a los 18 años, y se caracteriza por los cambios tanto físicos como psíquicos, que el niño va pasando para convertirse en un adulto (Vallejos & Capa, 2010).

2.1.1.1 Desarrollo Psico-social

En la etapa de la adolescencia se produce variantes en el comportamiento que se presentan secuencialmente dando lugar al adulto joven al final de esta fase. El desarrollo psicológico es de vital importancia puesto que incluye el desarrollo cognitivo, moral, de personalidad, el logro de identidad ya así como el proyecto de vida. Todas estas características de comportamiento permiten el desempeño en el medio social, familiar, emocional y laboral. (López, Castillo, & Jervez, 2009)

En el transcurso del proceso de la construcción de la identidad el joven va imitando personajes, lenguajes, formas de comportamientos, etc., que lo hacen pertenecer a determinados grupos juveniles ya que en ellos es importante la necesidad de pertenecer a algo y ser reconocidos por otros iguales a él (Paro lari, 2005, págs. 13,15,38).

Empiezan a criticar y a tener constante cuestionamiento, poniendo a prueba todos los límites que los adultos han establecido en su vida. Como los horarios, los valores con los que fueron educados, ponen en pugna las ideologías tanto de sus padres como de otras personas, lo que conlleva a un conflicto entre ellos y sus padres por poseer toda la libertad posible pero que sus padres se encarguen de ocuparse de él, zacear sus necesidades pero sin el derecho de inmiscuirse en sus cosas, lo que ha conllevado a que este proceso sea confuso y sufrido (López & Gáfaro, 2007, págs. 24-29).

Para terminar con este punto, López, et. al., (2009, pg.25), determinan que el inicio de esta etapa no es igual para todos, y sostienen que los adolescentes que maduran prematuramente muestran mayor seguridad, son menos dependientes y manifiestan mejores relaciones interpersonales; por el contrario, quienes maduran tardíamente,



tienden a poseer un auto-concepto negativo de sí mismos, sentimientos de rechazo, dependencia y rebeldía. De ahí la importancia de sus cambios y aceptación de tales transformaciones para un adecuado ajuste emocional y psicológico.

2.1.1.2 Desarrollo físico

El desarrollo físico del adolescente no se da por igual en todos los individuos, por lo cual en muchos casos este desarrollo se inicia tempranamente o tardíamente. Siguiendo los lineamientos de Hirtz (2010) “Los cambios físicos que experimentan los adolescentes se acentúan en mayor medida en los primeros dos años. No obstante esto, al no ser una regla rígida... en los años posteriores también pueden seguir dándose modificaciones corporales en las personas”.

Cambios Físicos en los adolescentes hombres

Crecimiento de los huesos y de la estatura

Desarrollo muscular y ensanchamiento de la espalda y hombros

Aparición de espinillas

Cambio de la voz

Vello en distintas partes del cuerpo; axilas, bigote, barba, pecho, brazos, piernas y pubis

Sudor más intenso y fuerte

Crecimiento de los testículos, próstata y pene

Eyaculación

Cuando el sistema reproductor masculino madura, produce continuamente millones de espermatozoides que se generan en los testículos y, para su correcto desplazamiento, se produce un líquido blanco y espeso, llamado semen.

Cambios Físicos en las adolescentes mujeres

Crecimiento de los huesos

Ensanchamiento de las caderas y acumulación de grasa allí y en los muslos

Aumento del tamaño de los pechos

Curvas más definidas

Aumento de la estatura

Cambio de la voz

Crecimiento de vello en distintas partes del cuerpo; axilas y zonas púbicas; y de los labios mayores y menores, clítoris, vagina y útero

Secreciones vaginales claras o blanquecinas

Menstruación

Los cambios físicos que las personas experimentan al entrar en la adolescencia son varios. Y el cómo se vea la persona con estos cambios en el cuerpo serán determinantes para su autoestima, aceptación y relación con los demás.” (Hirtz, 2010)

2.1.1.3 Desarrollo cognitivo

Los postulados de Jean Piaget, quién fue epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, creador de la epistemología genética, pueden ser considerados como la columna central de los estudios sobre el desarrollo cognitivo. Este sostiene que “El desarrollo cognitivo es el resultado de factores internos y externos. En esta interacción del sujeto con el medio, el proceso de equilibración es el mecanismo central que regula la organización y adaptación mental.” (Piaget & Inhelder, 1997)

De acuerdo con lo anterior Piaget, plantea que los seres humanos vamos pasando por diferentes estadios del desarrollo, los cuales nos referiremos a continuación, explicando a profundidad el último de ellos que pertenece al periodo de la adolescencia. (Piaget & Inhelder, 1997)

• Estadio Censo-motriz.
• Estadio de las operaciones pre-operacionales o simbólicas.
• Estadio de las operaciones concretas.
• Estadio de las operaciones formales.

(Piaget & Inhelder, 1997)

Estadio de las operaciones formales: se puede establecer que esta etapa va desde los 15-a los 17 años y se caracteriza por la capacidad de análisis abstracto que permite



desarrollar un razonamiento hipotético-deductivo, e idealista, se alcanza la formación continua de la personalidad y hay un mayor desarrollo de los conceptos morales lo que hace que a menudo se vea involucrado en discusiones espontáneas sobre filosofía, creencias, comportamientos sociales y valores. Este estadio toma el nombre debido a que se desarrolla en los adolescentes el pensamiento formal, el mismo que les permite manejar la información de una nueva forma, pues se despliega la capacidad de pensar en términos y comprender de manera significativa contenidos abstractos. De esta forma, los adolescentes ya no se limitan al aquí y ahora, sino que son capaces de imaginar posibilidades, demostrar hipótesis y formular teorías, dándose aquí el máximo desarrollo de las estructuras cognitivas, es decir, el desarrollo cualitativo alcanza su punto más alto, lo que les permite empezar a utilizar el ensayo y error para poder solucionar problemas. (López, et. al., 2009)

Como habíamos dicho anteriormente la obra de Piaget, es una de las más importantes y completas que tratan sobre el desarrollo evolutivo del ser humano, por esta razón, nos parece de vital trascendencia estudiar las series de características de la etapa de la adolescencia, como este científico suizo lo plantea, quien aborda principalmente el aspecto, físico, social afectivo, cognoscitivo lo cual es de suma importancia abordar. Por esta razón vemos oportuno tomar en consideración el siguiente esquema.

Piaget, divide a la adolescencia en dos etapas, la primera es la adolescencia temprana y la segunda es adolescencia tardía, en las cuales se van dando los siguientes cambios.
(Luna, 2012)

Etapas de la Adolescencia Temprana (10-14 años)

A. Desarrollo físico

Existen cambios físicos más rápidamente, es el inicio de la pubertad, comienza la madurez física, comienza el interés sexual (pensamientos y sentimientos)

B. Desarrollo cognoscitivo

Se da un cambio gradual a la etapa de las operaciones formales

C. Auto-desarrollo

Se da una auto-definición e integración, se da la autonomía vs. La

dependencia, se la fábula personal y la audiencia imaginaria

D. Desarrollo social

Se le da más importancia a las relaciones interpersonales (amigos, etc.), se desarrolla la independencia de los padres, y la resistencia a la autoridad.

E. Desarrollo emocional

Se da la inestabilidad emocional, se incrementa la expresión de las emociones (incluyendo el enojo), las emociones pueden ser abrumadoras.

Etapas de la Adolescencia Tardía (15-18 años)

A. Desarrollo físico

Existe una diferencia notoria entre el desarrollo físico del hombre y la mujer en términos de velocidad, se da un mayor interés por la sexualidad (pensamientos y sentimientos)

B. Desarrollo cognoscitivo

Continúa el desarrollo de la etapa de las operaciones formales, se da el pensamiento abstracto, aún existen inconsistencias entre el pensamiento y la conducta.

C. Auto-desarrollo

Se da la independencia, se busca y se afina la identidad, existen cuestionamientos en general, se da la exploración y la experimentación en general, se desarrolla la auto-confianza.

D. Desarrollo social

Continúa la socialización y la importancia por las relaciones interpersonales, se da mayor importancia a los amigos más cercanos, existe una mayor sensibilidad social, se busca la autonomía de la familia.

E. Desarrollo emocional

Hay mayor estabilidad emocional, se depende del pensamiento

formal (operacional), existe mayor madurez emocional.”

2.2 Los Adolescentes y los videojuegos.

Las niños y adolescentes de esta época crecen jugando con videojuegos, para ellos, es tan normal que en los hogares existan consolas, computadores, celulares, Tablets, y otros implementos tecnológicos, que lo raro seria el no poseer uno, puesto que estos son los principales objetos utilizados para el ocio y la diversión.

Los adolescentes son los principales consumidores de videojuegos, según lo plantean ciertas investigaciones, como la realizada por el Dr. José Ciscar en la ciudad de Valencia, España, con una muestra de 1562 niños entre 7 y 16 años de edad, encontrando que los adolescentes entre 11 y 12 años presentan el mayor porcentaje de usuarios con un 27,59%, los adolescentes entre 15 y 16 años, están en tercer lugar de consumo con un 20,61%, les sigue los adolescentes de 13 y 14 años con un 18,50%.

De los sujetos encuestados el 89,36% de ellos poseen ordenador (computador) en casa, un 67,38% poseen consola y un 51% cuentan con consola portátil. Los adolescentes entre 15 y 16 años son los que mayoritariamente cuentan con ordenador con un 95,95%, seguido por los adolescentes de 13 y 14 años con un 92,03% y los adolescentes de 11 a 12 años con un 89,78%. (Ciscar, 2006)

En cuanto al número de adolescentes que cuentan con consola en su domicilio los de 13 a 14 años son los primeros con un 74,46%, seguido por los de 11 a 12 años con un 71,69% y por último los adolescentes de 15 a 16 años con un 71,42%. En cuanto a los adolescentes que cuentan con consola portátil se encontró que el 57,54% de ellos, entre los 11 a 12 lo tienen, luego se encuentran los adolescentes de 13 a 14 años con un 50,18% y por último los adolescentes de 15 a 16 años con un 47,84%. (Ciscar, 2006)

León & López (2005) con una muestra de 207 estudiantes entre 10 y 17 años encontraron que en primer lugar, en cuanto al grado de implantación de los videojuegos entre los adolescentes, se observa que más de las tres cuartas partes de los sujetos

estudiados, concretamente el 77´29%, suelen video-jugar habitualmente. En relación al género, de las 130 chicas que integran la muestra, el 55´62% declara video-jugar habitualmente, mientras que, en el caso de los chicos el porcentaje sube hasta el 89´36%. El siguiente cuadro nos presenta en resumen algunos resultados obtenidos en esta investigación que son de suma importancia.

Tiempo de dedicación a los videojuegos y género

	Video jugar en la semana		Video jugar fines de semana	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
No juega	2,8%	2,2%	2,8%	2,2%
Menos de 1 hora diaria	43,7%	61,8%	31%	51,7%
De 1 a 2 horas	25,4%	24,7%	15,5%	28,1%
De 2 a 3 horas	14,1%	5,6%	22,5%	7,9%
De 3 a 4 horas	5,6%	3,4%	14,1%	4,5%
Más de 4 horas	8,5%	2,2%	14,1%	5,6%

(León & López, 2005)

Otros datos importantes obtenidos, en una de las investigaciones realizadas por Elena Rodríguez San Julián y sus colaboradores (2002), son que casi 6 de cada 10 adolescentes y jóvenes, entre los 14 y los 18 años, juegan con videojuegos. Menos de un 5% no lo han hecho nunca. La edad de inicio en el juego es anterior a los 12 años y se mantiene una alta tasa de fidelización: el 50% de los jugadores llevan siéndolo más de cuatro años.

En otra investigación realizada por el sitio especializado "civertice.com" se encontró que el 54% de los adolescentes varones prefieren los videojuegos a la televisión caso contrario ocurre en las adolescentes mujeres. De estos varones un 66% están en edades entre 10 y 12 años y este porcentaje disminuye con la edad hasta llegar a un 40% entre las edades de 16 a 18 años. Un dato que cabe señalar es que el consumo de videojuegos



entre la semana es de menos de una hora al día pero este aumenta en el fin de semana uno de cada diez chicos llega a las 4 horas de juego.

Como podemos darnos cuenta con estas investigaciones, el video-jugar como forma de entretenimiento y pasatiempo entre los adolescentes es normal; algo que en la actualidad ha alcanzado niveles altos de adeptos y consumidores. (García, 2005)

2.3 Factores de riesgo.

La aparición de los videojuegos como forma de entretenimiento de niños y adolescentes ha suscitado una gran polémica y preocupación entre los defensores y opositores acerca de las posibles consecuencias que pudieran tener sobre el desarrollo y la conducta de aquellos que los utilizan con regularidad. (Jariego & Lopez)

Levis, declara que hoy en día, son los videojuegos los que acaparan el mercado de entretenimiento y es el preferido por todos los niños y adolescentes como el regalo perfecto para sus momentos de ocio. Los videojuegos son una forma de entretenimiento que no deja de crecer y representa un negocio millonario. Miles de personas juegan con los videojuegos en sus distintas formas y tipos, (Castellana, Sánchez, Graner, J., & Beranuy, 2007)

Esto a su vez radica en el problema que como padres o personas adultas no están enterados e informados con las nuevas tecnologías, lo que nos dificulta el saber escoger y dar un buen regalo ya sea ocupacional, de aprendizaje o didáctico, optando en ocasiones por el consumismo masivo o a su vez lo que está de moda.

Se debe tener en cuenta que uno de los principales riesgos que pueden producir en quienes utilicen los videojuegos es su capacidad *adictiva*, sobre todo en la etapa adolescente, puesto que éste puede llegar a desarrollar una exagerada afición al videojuego. Se debe tener en cuenta que los videojuegos pueden generar una dependencia que prospera y se perpetúa, constituyendo los denominados círculos viciosos de la dependencia, tanto de forma psicológica como social, ya que el adicto frecuenta cada vez más los círculos relacionados con el juego.



Según Estallo (1995), el adolescente pasa a utilizar con más frecuencia el videojuego por el efecto de la novedad, y en la mayoría de casos esta conducta remitirá espontáneamente o con la ayuda de la familia. No obstante, muchos jóvenes explican que durante un periodo de su vida los videojuegos perjudicaron su rendimiento escolar, motivaron tensiones familiares y redujeron sus relaciones sociales. Reconocen que escondieron a su familia síntomas como la pérdida de control (jugar más de lo previsto), perder la noción del tiempo y obsesionarse por un juego concreto. (Castellana, Sánchez, Graner, J., & Beranuy, 2007)

Según Tomás Ortiz Alonso: “Téngase en cuenta que los videojuegos pueden generar una dependencia que prospera y se perpetúa, constituyendo los denominados círculos viciosos de la dependencia, tanto de forma psicológica como socialmente, ya que él adicto frecuenta cada vez más los círculos relacionados con el juego”. Los niños aumentarían de forma progresiva sus conductas impulsivas en intensidad y urgencia, consumiendo cada vez más de su tiempo, energía y recursos emocionales y materiales. (Ortiz, 2014)

Según Andrés de Vandelvira, Ramón y Cajal, Cencibel (2007): los videojuegos (consolas, móviles, ordenadores, etc.) supone una rígida dependencia hacia estos, que se caracteriza por ser una actividad que lleva demasiado tiempo en la vida de la persona y se practica la pantalla:

- Dejan de atraerle actividades que solía practicar.
- Dificultad para conciliar el sueño
- Abstracción en su mundo, con el consiguiente distanciamiento de la familia y amigos.
- Serias dificultades para centrar su atención en los estudios, pudiendo provocar el fracaso escolar
- No respeta de ninguna manera los horarios previamente marcados a pesar de arrastrar consecuencias negativas.

Algunos de los aspectos en que padres y educadores debieran fijarse son:

- El joven se muestra distante al jugar, haciendo caso omiso de cualquier tipo de llamada



- Siente demasiada tensión e incluso aprieta las mandíbulas cuando está jugando.

Podemos distinguir una serie de causas por las cuales existen una adicción a los videojuegos y pueden ser muy diversas:

- Personalidad dependiente: Hay personas que por su forma de ser tienden más a la adicción que otras.
- Problemas familiares (falta de comunicación, incomprensión...)
- Problemas en los centros educativos y en la sociedad unidos a la escasa integración en un grupo, soledad, falta de motivación escolar.

Muchas veces el jugador cree ser el protagonista de ese videojuego y lleva a su vida real sus ideas fantasiosas de liberar el mundo o de matar al monstruo que muchas veces identifican con las personas que crean mayor rechazo a el uso de estas alternativas (padres, madres, hermanos), llegando en ocasiones a cometer parricidios como el "asesino de la katana" que mató a sus padres porque tenía una gran obsesión con un videojuego. (De Vandelvira, Cajal, & Cencibel, 2007)

Según Marga Zaira entre los riesgos, debemos tener en cuenta: La sobre estimulación, un exceso de exposición a los videojuegos puede suponer un bombardeo excesivo para el sistema nervioso, provocando nerviosismo e irritabilidad.

El aislamiento, los videojuegos con su constante interacción con el usuario pueden provocar que este se aisle de aquello que sucede a su alrededor y tienda a encerrarse en sí mismo, ya que le puede parecer que la interacción con el otro no sea tan gratificante, sobretodo de forma inmediata. No deja de ser frecuente ver a niños y niñas o chicos y chicas, que están comiendo en un restaurante con sus padres y se pasan toda o casi toda la comida jugando con una videoconsola portátil.

Limitar el acceso a otros tipos de ocio, el uso de videojuegos por sus características puede ir en contra de la lectura que no implica una interacción tan directa y su proceso es mucho más lento. Asimismo puede ir en detrimento de actividades para toda la familia como los juegos de mesa, aunque podemos ver como cada vez se van presentando más



videojuegos que permiten la interacción entre diferentes usuarios y por tanto pueden favorecer que participe toda la familia.

Disminución de la relación con la familia, los niños y niñas se podrían pasar horas y horas jugando con los videojuegos, de modo que en lugar de estar con sus padres viendo una película, jugando a algo o dando un paseo, se encierran en su habitación a jugar y dejan de existir, a veces para algunos padres puede resultar cómodo.

Modificar los valores, los videojuegos, especialmente aquellos más violentos, nos pueden mostrar unos valores que no se ajusten a aquello que queremos transmitir a nuestros hijos, puesto que pueden introducir "valores" como la agresividad, la venganza, el machismo. (Zaira, 2010)

Como nos dice la American Academy of Child & Adolescent Psychiatry, "...los estudios de niños expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden volverse "inmunes" o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y mostrar un comportamiento más agresivo...tanto es así que algunos niños adoptan la violencia como una forma de manejar los problemas." (Guzmán, 2010)

A continuación nombraremos algunos videojuegos que han generado gran controversia por su contenido violento y sangriento, que según algunos estudiosos del tema, podrían llegar a provocar agresividad en los adolescentes, entre los más importantes tenemos: *Grand Theft Auto*, *Assassins Creed Unity*, *Mortal Kombat*, *Silent Hill*, *Condemned: Criminal Origins*, *Rule Of Rose*, *The Punisher*, *Postal 2*, *Madworld*, *Manhunt 1 y 2*, *Call of Duty*, *Resident Evil*, *Thrill Kill*, *Evil*, *Soldier fortune*, *Gears of War*, *God of War*.

2.4. Características del adolescente videojugador

Al acercarnos a conocer las características de los adolescentes videojugadores podemos darnos cuenta que existe algunas consideraciones que se debe tomar en cuenta cuando se habla del perfil de un videojugador debido a que cada usuario tienen sus preferencias, sus peculiaridades y sus costumbres de juego.



Por ejemplo en un estudio realizado en México, la información recogida declara que México es uno de los países donde el uso del videojuego es común entre la gente. Tenemos:

- Ser gamer (video jugador frecuente), en México no es un juego. Con un totalidad de 52.26 millones de videojugadores, el país representa el mercado latinoamericano más grande, con una cuota de 66% del sector, de acuerdo con la firma especializada Newzoo.
- En cuanto a dinero contante y sonante, México es el país número 13 con mayor gasto en videojuegos en el mundo. (Michel, 2013)

Por los estudios y toda la información recogida por la investigadora Tania Michel (2013), se pudo encontrar algunas características que comparten los usuarios frecuentes de videojuegos, llegando a tener la posibilidad de establecer un perfil de un videojugador, la cual se expone a continuación:

- El 35% es Oportunista: usan consolas portátiles, iPhones o ipads, mientras esperan en una cita o van en transporte público, para “matar el tiempo”.
- Un 28% es Social: para convivir con otras personas.
- El 16% se considera Aplicado: le gusta probarse frente a otros jugadores. Tiene rutinas de práctica para mejorar habilidades.
- 8% es Devoto: va a convenciones, dedica mucho más tiempo al juego, tiene más consolas y más conocimientos sobre la industria.
- El 7% se considera Febril: se “trauma” con un juego por un par de semanas. De repente se harta y deja de jugar hasta que encuentra otro título.
- 6% Automatizado: son adolescentes. Están acostumbrados a jugar, es parte de su actividad diaria, con una actitud de “lo tengo que hacer”.
- El 47% de los videojugadores son mujeres, y el 53% restante hombres.

En otras investigaciones sobre las características de los jugadores también han permitido describir su preferencia por algún tipo de videojuegos. De acuerdo con



Rodríguez et al., (2002), el juego más utilizado es el de práctica deportiva (47%) seguido por el de aventuras gráficas (39%), disparo (36%) y lucha (35%); mientras que los menos usados serían los de plataforma (27%) y rol (26%). Posteriormente, Díez et al. (2004) también, encuentran que en primer lugar se prefieren los juegos de estrategia (32%), seguidos por los juegos de arcade (31%) y simulación (29%) (Alonqueo & Rehbein, 2008)

De acuerdo a estas investigaciones se puede notar que las características de los videojugadores varían de acuerdo a las preferencias y de algunos otros factores, como se había dicho anteriormente, sin embargo, se puede llegar a tener una aproximación de la relación de los adolescentes con los videojuegos, sobre todo en los tiempos dedicados, en el dinero destinado a estos y sobre todo en los recursos que ocupan para poder tener accesibilidad a ellos.

Concluyendo, el presente capítulo, podemos manifestar que en la adolescencia, se producen cambios físicos, psico-sociales, cognitivos, que marcarán las distintas preferencias y gustos, que el adolescente acoplará a su personalidad. La consolidación de esta etapa, se logra cuando el adolescente supera distintas pruebas y conflictos, lo cual inducirá a que empiecen a tomar sus decisiones, escogiendo entre una u otra cosa. En cuanto a los videojuegos, a su uso, a la constancia, al tiempo, a la preferencia y a la



accesibilidad es de suma importancia destacar algunos datos trascendentales en el estudio de esta forma de entretenimiento. Si bien es cierto, en documentos revisados se pudo encontrar ciertos factores de riesgo como la adicción a los videojuegos, la agresividad, la insensibilidad a la violencia, etc., debido principalmente al fácil y descontrolado consumo de los diferentes tipos de videojuegos.

CAPITULO III



RESULTADOS DE LA INVESTIGACION DE CAMPO

En el desarrollo de este Tercer Capítulo el objetivo es dejar a la vista la información, datos y resultados obtenidos mediante nuestra aplicación de campo realizada. La gran demanda y uso de los videojuegos nos ha permitido establecer una investigación que creemos es de gran importancia, tanto para padres, profesores y estudiantes debido a la implicación que este contiene en relación al tiempo, preferencia y entretenimiento por parte de los adolescentes. La investigación fue llevada a cabo dentro de la Institución Educativa “Colegio Experimental Manuel J. Calle”, en la cual se encontró datos muy importantes que nos sirvió para la argumentación del tema “**CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**”.



Los datos e información recolectada han sido obtenidos mediante la aplicación del “Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos” del Dr. Fernando López Becerra de la Universidad de Alicante; cuestionario que nos permitió establecer preguntas concretas y su vez obtener información veraz y de gran ayuda para fundamentar nuestra tesis. También se utilizó instrumentos como los grupos focales y la observación directa que nos ayudaron a respaldar la información obtenida.

3.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación utilizado es el descriptivo, ya que su propósito es encontrar propiedades, características y rasgos importantes sobre el consumo de videojuegos en los adolescentes estudiantes de educación general básica (EGB). Para lograrlo utilizamos tres instrumentos, los cuales enumeramos a continuación:

1. Cuestionario de Encuesta: Esta aplicación fue llevada a cabo con estudiantes del décimo año del Colegio Experimental “Manuel J Calle”. A ellos se aplicó el “Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos” del Dr. Fernando López, a quien pedimos que nos autorice la modificación y el uso del mismo. Ahora, este cuestionario está formado por 29 ítems que contiene las siguientes variables: Atracción, Implicación, Tiempo de dedicación, Preferencia y Modo de juego.

2. Grupo Focal: Se planteó la conformación de grupos focales con estudiantes de los décimos años; conformados de la siguiente manera: Decimo “1”, decimo “3” y decimo “5” cada grupo constando de 8 estudiantes; el cual consistió en plantear una guía de preguntas abiertas semi-estructurada, lo que nos ayudó a comprender las opiniones, ideas, juicios y actitudes de los estudiantes videojugadores, sobre el consumo de videojuegos. Cabe recalcar que el grupo focal se realizó con la participación de estudiantes video-jugadores frecuentes, que se los ha identificado en el cuestionario anteriormente planteado.

3. Observación Directa: Por último se realizó la observación directa sobre el grupo de videojugadores frecuentes, conformado por 21 adolescentes, esto se llevó a cabo en una sala de videojuegos cercano al establecimiento educativo, la recolección de información se realizó de forma sistematizada y confiable, con la finalidad de observar de forma directa los comportamientos y/o conductas manifiestas, en relación al uso y consumo de los videojuegos.

3.2 Alcance de la investigación

La investigación fue llevada a cabo dentro del Colegio Experimental “Manuel J Calle”, ubicado en la ciudad de Cuenca, entre las calles Francisco Calderón y Héroes de Verdeloma. Este es un colegio de mucho prestigio y gran trascendencia dentro de la ciudad. Cuenta con alrededor de 2.000 estudiantes; en sus instalaciones posee aula de computación, audio visuales, laboratorio así como departamento médico y psicopedagógico.

Mediante un oficio dirigido hacia la Rectora del Colegio Experimental “Manuel J Calle”, Lcda. Libia Tapia, con la petición de que se nos conceda el espacio para el desarrollo de nuestra tesis dentro de la institución; la misma que fue acogida y aprobada inmediatamente por parte de las autoridades, abriéndonos las puertas para la realización del Tema: **“CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”**; ya que como ex-alumnos creemos pertinente la realización de esta investigación dentro la institución, pues existen varios locales ilegales de videojuegos aledaños a la institución; que son de fácil acceso para los estudiantes.

La propuesta de tesis inicialmente consistió en la aplicación de los instrumentos de investigación a los estudiantes de los tres niveles de Educación General Básica que pertenecían al colegio como octavos, novenos y decimos años, pero debido a cambios promulgados por el Ministerio de Educación, los colegios deben contar únicamente con los tres niveles de bachillerato, y las escuelas deben contar con los diez niveles de la educación básica. Por esta razón el Colegio Experimental “Manuel J. Calle”, en el cual se realizó la investigación, contaba únicamente con los décimos años, pues ya se habían eliminado paulatinamente los octavos y los novenos años.

Existen dos artículos que sustentan los cambios mencionados anteriormente, el primero es el Art. 42.- **Nivel de educación general básica.** “...La educación general básica está compuesta por diez años de atención obligatoria en los que se refuerzan, amplían y profundizan las capacidades y competencias...” (ECUADOR, 2014)



Y el segundo es el Art. 43.- **Nivel de educación bachillerato.**- “El bachillerato general unificado comprende tres años de educación obligatoria a continuación de la educación general básica...” (ECUADOR, 2014)

Mediante la aplicación del cuestionario, grupo focal y observación directa, se ha buscado establecer el consumo de videojuegos por parte de los adolescentes estudiantes del décimo año de educación general básica del Colegio Experimental “Manuel J. Calle”. También como parte de los objetivos se logró identificar los tipos de videojuegos preferidos y el tiempo dedicado por los chicos y chicas videojugadores estudiantes de la institución educativa.

3.3 Población

Genero	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Masculino	59	55,7	55,7
Femenino	47	44,3	100,0
Total	106	100,0	

Los cursos dentro de la presente investigación suman un total de 106 estudiantes, los mismos que forman parte de los décimos años y que se

Válidos	106
Perdidos	0
Media	Masculino
Mediana	Masculino
Moda	Masculino

encue
ntran
distrib
uidos
de la
siguie

nte manera.

Resultados:

Edad	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje
	Hombres	Hombres	mujeres	mujeres	acumulado



13	17	28,8	10	21,3	25,47
14	32	54,2	32	68,1	60,38
15	9	15,3	3	6,4	11,32
16	1	1,7	2	4,3	2,83
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

En el 1er. cuadro podemos observar que en cuanto al género existe una mayor frecuencia de los hombres respecto a las mujeres con un 11.32%.

En el 2° cuadro respecto a la edad podemos darnos cuenta que con un mayor porcentaje prevalece la edad de 13 y 14 años; mientras que con menor porcentaje se encuentra la edad de 15 y 16 años.

3.4. Procedimiento

Se procedió a pedir permiso a las autoridades de la institución educativa para nuestra intervención dentro del plantel.

Con la autorización concedida se procedió a aplicar el cuestionario a los adolescentes de los décimos años, empezando con el décimo uno, luego con el décimo tres y finalmente con el décimo cinco, a todos se les informó de los objetivos de la investigación, y se les dio indicaciones para poder llenar los cuestionarios lo mejor posible. La aplicación tuvo una duración de 30 a 45 minutos con cada grupo.

Con anterioridad se coordinó con la inspectora general establecer días específicos que serían utilizados tanto para la aplicación del cuestionario; así como también para los grupos focales y a su vez la observación directa.

Quedando los días establecidos de la siguiente manera: aplicación de los cuestionarios fue de tres días laborables (1, 2 y 3 de octubre del 2014) debido a que como investigadores teníamos que acomodarnos a los cronogramas y agendas programados por el establecimiento educativo.



Luego se realizó en dos días (15 y 16 de octubre) tres grupos focales con los adolescentes videojugadores frecuentes, identificados previamente con la aplicación del cuestionario. Cada grupo estuvo conformado por 8 estudiantes, siguiendo un cuestionario de aplicación semiestructurado el cual consta de 10 preguntas.

Por último se realizó la observación directa, el 29 de octubre de 2014, en una sala de videojuegos cercana al establecimiento educativo, el mismo conto con la participación de 21 estudiantes y tuvo una duración de tres horas.

3.5 Pregunta de investigación.

¿Cuál es el consumo real de videojuegos en los adolescentes estudiantes de educación general básica?

3.6 Resultados del cuestionario de encuesta

3.6.1 Atracción

Dentro de la encuesta planteada a los adolescentes estudiantes del décimo año de Educación básica del Colegio Experimental Manuel J. Calle, se establecieron preguntas relacionadas con atracción que ejercen los videojuegos sobre ellos.

En el ítem N.- 1. “Me gusta jugar a los videojuegos”, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	0	0	6	12,8	5,7
Poco de acuerdo	9	15,3	11	23,4	18,9
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	8	13,6	12	25,5	18,9
Bastante de acuerdo	12	20,3	7	14,9	17,9
Totalmente de acuerdo	30	50,8	11	23,4	38,7



	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	0	0	6	12,8	5,7
Poco de acuerdo	9	15,3	11	23,4	18,9
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	8	13,6	12	25,5	18,9
Bastante de acuerdo	12	20,3	7	14,9	17,9
Totalmente de acuerdo	30	50,8	11	23,4	38,7
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 1, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

En el ítem N.- 6. **“Los videojuegos me parecen divertidos”**, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	1	1,7	7	14,9	7,5
Poco de acuerdo	5	8,5	9	19,1	13,2
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	9	15,3	8	17,0	16,0
Bastante de acuerdo	19	32,2	8	17,0	25,5
Totalmente de acuerdo	25	42,4	15	31,9	37,7
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 6, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

En el ítem N.- 16. **“Siempre que veo una tienda de videojuegos entro”**, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	32	54,2	38	80,9	66,0
Poco de acuerdo	9	15,3	3	6,4	11,3

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	16,9	3	6,4	12,3
Bastante de acuerdo	3	5,1	1	2,1	3,8
Totalmente de acuerdo	5	8,5	2	4,3	6,6
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 16, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

En cuanto a las preguntas relacionadas con la *ATRACCIÓN*, podemos observar las siguientes características:

Se observar que un 50,8 % de los adolescentes hombres les gusta jugar a los videojuegos, mientras que un 23,4% pertenece a las adolescentes mujeres. Con relación a estos porcentajes podemos apreciar que los videojuegos ya no solo es una forma de entretenimiento para los chicos sino que también las mujeres van adoptando esta forma de entretenimiento.

En el segundo ítem se observa un porcentaje acumulado de (40) 37,7% de adolescentes tanto hombres como mujeres están totalmente de acuerdo con la pregunta, mientras que un aculado de (14) 13,2% los adolescentes que están poco de acuerdo. Con relación a estos porcentajes se puede apreciar una similitud con **el ítem N.- 1**, en cuanto a la pregunta totalmente de acuerdo.

En el tercer ítem observamos que tanto adolescentes hombres y mujeres están totalmente desacuerdo con la pregunta, con un porcentaje acumulado de (70) 66,0%; mientras que un mínimo (7) 6,6% de porcentaje acumulado tanto adolescentes hombres y mujeres están totalmente de acuerdo. Esto permite darnos cuenta que hay una mínima demanda en cuanto a visitar tiendas de videojuegos.

3.6.2 Implicación

Dentro de la encuesta planteada a los adolescentes estudiantes del décimo año de educación básica del Colegio Experimental Manuel J. Calle, se plantearon preguntas relacionadas a la implicación de los chicos y chicas con los videojuegos.

En cuanto a las preguntas relacionadas con la *IMPLICACIÓN*, podemos observar las siguientes características:

En el ítem N.- 3. **“He jugado muchos videojuegos”**, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	7	11,9	13	27,7	18,9
Poco de acuerdo	15	25,4	14	29,8	27,4
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	16,9	6	12,8	15,1
Bastante de acuerdo	9	15,3	8	17,0	16,0
Totalmente de acuerdo	18	30,5	6	12,8	22,6
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 3, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Se observar que los adolescentes hombres han jugado varios videojuegos con un 30,5%, mientras que un 12,8% de las adolescentes mujeres también han jugado varios videojuegos. Reflejando una preferencia alta hacia los videojuegos por parte adolescentes hombres.

En el ítem N.- 4. **“Conozco muchos videojuegos”**, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	4	6,8	17	36,2	19,8

Poco de acuerdo	10	16,9	11	23,4	19,8
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	11	18,6	7	14,9	17,0
Bastante de acuerdo	14	23,7	7	14,9	19,8
Totalmente de acuerdo	20	33,9	5	10,6	23,6
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 4, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con un porcentaje 33,9% de adolescentes hombres dicen conocer varios videojuegos, mientras que un 36,2% de las adolescentes mujeres dicen no conocer varios videojuegos. Esto nos permite sacar una conclusión breve con relación al **ítem anterior, número 3**, sería que los adolescentes hombres conocen tantos videojuegos como los que han jugado.

En el ítem N.- **5. “Me considero bueno jugando videojuegos”**, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	3	5,1	17	36,2	18,9
Poco de acuerdo	11	18,6	10	21,3	19,8
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	11	18,6	10	21,3	19,8
Bastante de acuerdo	12	20,3	6	12,8	17,0
Totalmente de acuerdo	22	37,3	4	8,5	24,5
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 5, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Podemos observar que un 37,3 % de adolescentes hombre dicen son buenos jugando videojuegos, mostrando más preferencia y uso hacia los videojuegos, mientras que un 36,2% de las adolescentes mujeres dicen no considerarse buenos jugando videojuegos a comparación de los hombres.



En el ítem N.- 7. “**Cuando juego videojuegos se me pasa el tiempo volando**” los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	5	8,5	12	25,5	16,0
Poco de acuerdo	9	15,3	11	23,4	18,9
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	6	10,2	4	8,5	9,4
Bastante de acuerdo	14	23,7	8	17,0	20,8
Totalmente de acuerdo	25	42,4	12	25,5	34,9
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 7, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con un 42,4%; de adolescentes hombres indican que el tiempo pasa rápido al jugar a los videojuegos, mientras que las adolescentes mujeres muestran con un 25.5% dicen estar en desacuerdo con la pregunta.

En el ítem N.- 12 “**Busco información de videojuegos en revistas, TV o internet**” los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
--	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-------------------------



Totalmente en desacuerdo	26	44,1	31	66,0	53,8
Poco de acuerdo	11	18,6	7	14,9	17,0
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	8	13,6	3	6,4	10,4
Bastante de acuerdo	7	11,9	0	0	6,6
Totalmente de acuerdo	7	1,9	6	12,8	12,3
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 12, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con un porcentaje acumulado (57) 53,8% tanto de hombres y mujeres no buscan información sobre videojuegos en revistas, TV o internet; mientras con un acumulado de (13) 12,3% de adolescentes hombres y mujeres dicen buscar información sobre videojuegos en revistas, TV o internet.

Podríamos suponer quizá los adolescentes intenten experimentar el videojuego mediante el uso del mismo, y si es del agrado proceder a buscar información.

En el ítem N.- 13. **“Me gusta competir en los videojuegos y ser el mejor”** los encuestados respondieron:

	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje
	Hombres	Hombres	Mujeres	Mujeres	Acumulado



Totalmente en desacuerdo	13	22,0	28	59,6	38,7
Poco de acuerdo	16	27,1	8	17,0	22,6
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	8	13,6	3	6,4	10,4
Bastante de acuerdo	7	11,9	6	12,8	12,3
Totalmente de acuerdo	15	25,4	2	4,3	16,0
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 13, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Reflejando con 59,6%; podemos decir que a las adolescentes mujeres no les interesa competir en esta forma de entretenimiento, mientras que con un 25.4% de adolescentes hombres muestran que existe un nivel de competitividad elevada en cuanto a lo planteado en la pregunta.

En el ítem N.- **15. “Hablo con mis amigos acerca de videojuegos”**, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	15	25,4	31	66,0	43,4
Poco de acuerdo	17	28,8	8	17,0	23,6
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	8	13,6	3	6,4	10,4
Bastante de acuerdo	10	16,9	2	4,3	11,3
Totalmente de acuerdo	9	15,3	3	6,4	11,3
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 15, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con un porcentaje acumulado de (46) 43,4%; de adolescentes hombres como mujeres el conversan de videojuegos con sus amigos no es frecuente, talvez no les interesa como tema de conversación, mientras que con un porcentaje acumulado de (12) 11,3% de adolescentes hombres y mujeres conversan acerca de videojuegos.

En el ítem N.- 17. “**Antes de hacer los deberes, juego a los videojuegos**”, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	31	52,5	37	78,7	64,2
Poco de acuerdo	15	25,4	4	8,5	17,9
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	5	8,5	1	2,1	5,7
Bastante de acuerdo	1	1,7	1	2,1	1,9
Totalmente de acuerdo	7	11,9	4	8,5	10,4
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 17, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Podemos observar que tanto adolescentes hombres como mujeres están totalmente en desacuerdo en jugar antes de hacer los deberes con un porcentaje acumulado de (68) 64,2%; mientras que con un (11) 10,4% de adolescentes hombres y mujeres están totalmente de acuerdo con la pregunta.

Demostrando que los deberes u obligaciones son lo principal antes que el jugar a los videojuegos, quedando un mínimo grupo elige primero jugar videojuegos y después cumplir con sus deberes.

En el ítem N.- 19. “**Olvido cosas importantes mientras juego videojuegos**”, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado

Totalmente en desacuerdo	28	47,5	29	61,7	53,8
Poco de acuerdo	16	27,1	9	19,1	23,6
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	7	11,9	0	0	6,6
Bastante de acuerdo	3	5,1	2	4,3	4,7
Totalmente de acuerdo	5	8,5	7	14,9	11,3
Total	59	100,0	47	100	100,0

Cuadro ítem 19, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Se puede observar con un porcentaje acumulado de (57) 53,8% que para hombres y mujeres el jugar a los videojuegos no les hace olvidar cosas importantes como hacer los deberes, con relación **al ítem anterior número 19**; además con un porcentaje acumulado de (12) 11,3% tanto adolescentes hombres y mujeres muestran estar totalmente de acuerdo con la pregunta.

Quedando demostrado que los adolescentes hombres como mujeres realizar sus tareas escolares antes de jugar a los videojuegos.

En el ítem N.- **22. “Número de videojuegos que conozco”**, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Ninguno	0	0	13	27,7	12,3
De 1 a 2	7	11,9	15	31,9	20,8
De 3 a 9	24	40,7	15	31,9	36,8
De 10 a 20	10	16,9	1	2,1	10,4
Más de 20	18	30,5	3	6,4	19,8
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 22, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con los datos obtenidos se puede apreciar que la mayoría de los adolescentes hombres conocen de 3 a 9 videojuegos reflejados en un porcentaje de 40,7%; mientras que con un 31,9% las adolescentes mujeres reflejan conocer la misma cantidad de videojuegos que



los adolescentes hombres. Con una mínima diferencia de 8,8% que separa a los hombres de mujeres o viceversa.

En el ítem N.- **23. “Número de videojuegos que he jugado”**, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Ninguno	1	1,7	13	27,7	13,2
De 1 a 2	10	16,9	19	40,4	27,4
De 3 a 9	21	35,6	10	21,3	29,2
De 10 a 20	11	18,6	3	6,4	13,2
Más de 20	16	27,1	2	4,3	17,0
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 23, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con un porcentaje de 35,6% se refleja que los adolescentes hombres han jugado la misma cantidad de videojuegos que conocen 3 a 9 videojuegos; mientras que las adolescentes mujeres con un 40,4% dicen haber jugado de 1 a 2 videojuegos demostrando que conocen más videojuegos de los que han jugado como se demuestra en **la pregunta anterior número 22.**

En el ítem N.- **25. “Investigo sobre nuevos juegos y consolas”**, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
--	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-------------------------



Nunca	21	35,6	31	66,0	49,1
Al menos una vez al mes	23	39,0	12	25,5	33,0
Fines de semana	13	22,0	4	8,5	16,0
Todos los días	2	3,4	0	0	1,9
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 25, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con un porcentaje del 39,0% de los adolescentes hombres vemos son quienes investigan más sobre nuevos videojuegos y consolas al menos una vez al mes a diferencia de las mujeres que con un 66,0% dicen que nunca investigan sobre videojuegos y consolas.

3.6.3 Tiempo de dedicación.

Dentro de la encuesta planteada a los adolescentes estudiantes del décimo año de educación básica del Colegio Experimental Manuel J. Calle, se plantearon preguntas relacionadas con el tiempo que dedican éstos a los videojuegos.

En cuanto a las preguntas relacionadas con el *TIEMPO DE DEDICACIÓN* podemos observar las siguientes características:

En el ítem N.- 2 “**Juego habitualmente videojuegos**”, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	3	5,1	14	29,8	16,0
Poco de acuerdo	16	27,1	13	27,7	27,4
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	13	22,0	6	12,8	17,9
Bastante de acuerdo	16	27,1	8	17,0	22,6
Totalmente de acuerdo	11	18,6	6	12,8	16,0
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 2, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade

Se puede observar que los hombres tienden a jugar videojuegos habitualmente con un 18,6% de acuerdo; mientras que las mujeres con un 29,8% dicen no jugar habitualmente videojuegos. Lo que coincide con los datos anteriores de las variables de implicación, en donde obtuvimos que a los hombres les gusta jugar más a los videojuegos ya que les parecen divertidos.

En el ítem N.- 8 **“Dedico más tiempo a los videojuegos que a jugar con mis amigos”**, se obtuvieron los siguientes resultados:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	22	37,3	27	57,4	46,2
Poco de acuerdo	17	28,8	8	17,0	23,6
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	11	18,6	5	10,6	15,1
Bastante de acuerdo	4	6,8	3	6,4	6,6
Totalmente de acuerdo	5	8,5	4	8,5	8,5
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 8, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.



Existe una equivalencia en esta pregunta en relación tanto de adolescentes hombres como mujeres, puesto que con un 8,5% coinciden en este punto. En cuanto a los adolescentes que están totalmente en desacuerdo, se puede observar que en el caso de las mujeres con un 57,4% es mayor que en los hombres con un 37,7% por lo que pasar tiempo con los amigos es la principal forma de entretenimiento para las mujeres y en menos cantidad pero muy considerable para los hombres.

En el ítem N.- 26 **“Doy más importancia a los videojuegos que a los amigos”**, los resultados que obtuvimos fueron más contundentes como se muestra a continuación:

	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje
	Hombres	Hombres	Mujeres	Mujeres	Acumulado
Totalmente en desacuerdo	35	59,3	36	76,6	67,0
Poco de acuerdo	12	20,3	9	19,1	19,8
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	16,9	2	4,3	11,3
Bastante de acuerdo	1	1,7	0	0	0,9
Totalmente de acuerdo	1	1,7	0	0	0,9
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 26, realizado por diego Rivas y Fabián Andrade.

Las chicas dan total importancia a los amigos; mientras que en los chicos solo un 1,7% dan más importancia a los videojuegos que a los amigos, lo que ratifica los resultados obtenidos en el ítem anterior.



En el ítem N.- 9 “Dedico más tiempo a los videojuegos que al deporte”, los resultados obtenidos fueron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	27	45,8	24	51,1	48,1
Poco de acuerdo	16	27,1	7	14,9	21,7
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	16,9	8	17,0	17,0
Bastante de acuerdo	4	6,8	5	10,6	8,5
Totalmente de acuerdo	2	3,4	3	6,4	4,7
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 9, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con un porcentaje acumulado (51) 48,1% podemos darnos cuenta que el deporte es la forma preferida de entretenimiento para adolescentes hombres como mujeres, a comparación de los que prefieren los videojuegos con un (5) 4,7% de chicos y chicas. Es preocupante lo que sucede con los adolescentes que por esta forma de entretenimiento, se alejen de la práctica de deporte al aire libre pues podría provocar serias complicaciones a su salud.

En el ítem N.- 10 **“Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando”**, la información obtenida fue:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	37	62,7	35	74,5	67,9
Poco de acuerdo	9	15,3	5	10,6	13,2
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	16,9	1	2,1	10,4
Bastante de acuerdo	1	1,7	2	4,3	2,8
Totalmente de acuerdo	2	3,4	4	8,5	5,7
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 9, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Podemos darnos cuenta que un 62,7% de los hombres admite acostarse tarde y levantarse temprano a seguir jugando; mientras que un 74,5% de las mujeres dice no alteran sus horas de sueño por video-jugar. Es muy preocupante el alto índice de adolescentes hombres que admite alterar sus horas de sueño.

En el ítem N.- 11 **“Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con la familia”**, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	42	71,2	35	74,5	72,6
Poco de acuerdo	7	11,9	3	6,4	9,4
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	5	8,5	3	6,4	7,5
Bastante de acuerdo	1	1,7	4	8,5	4,7
Totalmente de acuerdo	4	6,8	2	4,3	5,7
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 11, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.



Con un (77) 72,6% tanto para adolescentes hombres como mujeres el pasar tiempo con la familia, relacionarse con los papas, con los hermanos es primordial; mientras que el dar prioridad a video jugar, cuenta con un (6) 5,7%. Posiblemente este último porcentaje de adolescentes posean problemas familiares, como por ejemplo el tener padres divorciados, padres migrantes, u otros inconvenientes que se pueden dar dentro de la familia y el entretenerse con los videojuegos sea su forma de escape de la realidad en la que viven.

En el ítem N.- 18 **“Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer tareas”**, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	31	52,5	33	70,2	60,4
Poco de acuerdo	14	23,7	5	10,6	17,9
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	7	11,9	4	8,5	10,4
Bastante de acuerdo	2	3,4	1	2,1	2,8
Totalmente de acuerdo	5	8,5	4	8,5	8,5
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 18, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con un (9) 8,5% de los adolescentes tanto hombres como mujeres prefieren video-jugar antes que hacer las tareas; mientras que con un (63) 60,4% opinan dedicar más tiempo a los deberes que a los videojuegos. Quizá esto se deba a que hay cierta clase de control, unión y comunicación por parte de los padres dentro del hogar en relación a los videojuegos, como lo refleja **en el ítem N.- 11.**

En el ítem N.- 20 “**Juego videojuegos hace**”, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Nunca	3	5,1	14	29,8	16,0
De 1 a 11 meses	11	18,6	14	29,8	23,6
1 año	9	15,3	5	10,6	13,2
2 o 3 años	18	30,5	8	17,0	24,5
4 años o más	18	30,5	6	12,8	22,6
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 20, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con un 61%, tenemos que los adolescentes hombres han empezado a video-jugar desde hace 2 años o más; mientras que un 29,8% de adolescentes mujeres dicen han empezado a video jugar hace menos de un año, tomándose también en cuenta que un 29,8% de adolescentes mujeres dicen no haber jugado nunca a los videojuegos.

En el ítem N.- 21 “**Dedico a los videojuegos**”, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Nada	7	11,9	21	44,7	26,4
menos de una hora al día	19	32,2	7	14,9	24,5
De 1 a 2 horas al día	20	33,9	11	23,4	29,2
Más de 2 o hasta 3 horas al día	8	13,6	5	10,6	12,3
Más de 3 horas al día	5	8,5	3	6,4	7,5
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 21, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con un porcentaje de 33,9 con relación a los adolescentes hombres que video-juegan de 2 a 3 horas al día, también se hace referencia un 32,2% de adolescentes varones que dedican menos de una hora a esta forma de entretenimiento; mientras que con un porcentaje del 44,7% en relación a las adolescentes mujeres que no dedican tiempo a este



tipo de entretenimiento, pero a su vez se destaca que hay un 23,4% de adolescentes mujeres que video-juegan de 2 a tres horas.

En el ítem N.- 24 “**Frecuencia a la que juego**”, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Nunca	2	3,4	15	31,9	16,0
Al menos una vez al mes	13	22,0	8	17,0	19,8
Fines de semana	25	42,4	13	27,7	35,8
3 o 4 días a la semana	11	18,6	5	10,6	15,1
Todos los días	8	13,6	6	12,8	13,2
Total	59	100,0	47	100,0	100,0

Cuadro ítem 24, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con un 35,8% tanto de adolescentes hombres como mujeres prefieren video-jugar los fines de semana. Pero también existe una relación de semejanza en cuanto a la frecuencia de todos los días vemos con un 12,8% en las mujeres, mientras que con un 13,6% en los hombres. Con relación al **ítem N.- 21** podemos darnos cuenta que el porcentaje de adolescentes que nunca dedican tiempo a los videojuegos disminuyo, por lo que quizás existen más adolescentes que por los menos se dedican a video jugar una vez al mes.

3.6.4 Preferencia

Dentro de la encuesta planteada a los adolescentes estudiantes del décimo año de educación básica del Colegio Experimental Manuel J. Calle, se establecieron preguntas relacionadas con la preferencia de los tipos de videojuegos por parte de los chicos y chicas.

En cuanto a las preguntas relacionadas con la *PREFERENCIA* podemos observar las siguientes características:

En el ítem N.- 27 **“Cuando compro o alquilo algún videojuego, prefiero que sea”**, se encontró:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Arcade	38	40,0	5	9,2	28,9
Acción-Aventura	22	23,2	27	50,0	32,9
Deportivo	17	17,9	5	9,2	14,8
Simulación	8	8,4	8	14,8	10,7
Estrategia	10	10,5	9	16,8	12,7
Total	95	100,0	54	100,0	100,0

Cuadro ítem 27, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

En esta tabla hay que aclarar que tanto los videojuegos tipo “Arcade” en sus subcategoría “Luchas” y “Shooters” y los tipo “Acción-Aventura” poseen violencia. En este ítem se encontró que un 40%, de adolescentes hombres prefieren los videojuegos “Arcade” y un 22% a los tipo “Aventura”; esto contrasta con las preferencias de las mujeres puesto que un 50% de adolescentes mujeres prefieren los videojuegos de tipo “Acción-Aventura” y un 9,2% se inclina por los tipo “Arcade”. Esto nos da un alto porcentaje de preferencia por la violencia a la hora de jugar los videojuegos.

En el ítem N.- 29 **“Prefiero los videojuegos que contengan”**, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Armas	39	37,9	9	17,0	30,8
Contenido	18	17,5	9	17,0	17,3
Deportivo	6	5,8	14	26,4	12,8
Complejidad	26	25,2	4	7,5	19,2
Violencia	14	13,6	17	32,1	19,9
Buena Resolución	0	0	0	0	0
Total	103	100,0	53	100,0	100,0

Cuadro ítem 29, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

Con un 37,9%; se puede observar la preferencia de los adolescentes varones por los videojuegos que contengan armas y que se respalda en el **ítem N.- 27**. Mientras que con



un 32,1% en cuanto a las adolescentes mujeres prefieren que el videojuego contenga violencia. Lo que nos demuestra la preferencia de los videos tipo “Arcade” que posean escenas violentas como por ejemplo los combates o los disparos.

3.6.5 Modo de juego

Dentro de la encuesta planteada a los adolescentes estudiantes del décimo año de educación básica del Colegio Experimental Manuel J. Calle, se establecieron preguntas relacionadas con la forma de video-jugar que prefieren los chicos y chicas. En cuanto a las preguntas relacionadas con el **MODO DE JUEGO** podemos observar las siguientes características:

En el ítem N.- 28 “**Cuando juego videojuegos, prefiero hacerlo**”, los encuestados respondieron:

	Frecuencia Hombres	Porcentaje Hombres	Frecuencia Mujeres	Porcentaje Mujeres	Porcentaje Acumulado
Solo	38	26,8	17	28,8	27,4
Con un compañero	38	26,8	14	23,7	25,9
En línea	31	21,8	9	15,3	19,8
Con Familiar	35	24,6	19	32,2	26,9
Total	142	100,0	59	100,0	100,0

Cuadro ítem 28, realizado por Diego Rivas y Fabián Andrade.

En cuanto a la preferencia de juego en los adolescentes varones se encuentra que para ellos el video jugar solo, acompañado o con algún familiar son buenas ya que los porcentajes son muy cercanos y no se puede establecer una tendencia marcada aunque en menor preferencia se puede observar el jugar en línea con un 21,8%; mientras que en las mujeres se puede observar que juegan más con un familiar con un 32,2%, seguido muy de cerca por video-jugar sola con un 28,8%; y al igual que los varones el jugar en línea es el menos preferido con un 15,3%.

3.7 GRUPO FOCAL

Para la aplicación de la técnica del grupo focal se estableció previamente una guía de preguntas semi-estructurada, el cual constó de 10 preguntas, las cuales fueron leídas por los investigadores a los estudiantes, quienes en voz alta contestaban lo que creían de acuerdo a la pregunta planteada. Las preguntas planteadas fueron las siguientes:

- 1. ¿Cómo fue que empezaron a jugar videojuegos?**
- 2. ¿Cuál fue la razón por la que empezaron a hacerlo? ¿Por qué?**
- 3. ¿Qué es lo que le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?**
- 4. ¿Cuáles son los videojuegos que más les gusta? ¿Que debe tener?**
- 5. ¿Cuánto dinero invierten en esta forma de entretenimiento?**
- 6. Juegan solos, con alguna otra persona u online. ¿Por qué?**
- 7. ¿Luego de que termina de jugar como se siente? ¿Por qué?**
- 8. Según su experiencia los videojuegos son buenos o malos ¿Por qué?**
- 9. Que creen que es lo peor que les podía pasar por jugar estos videojuegos. ¿Cuáles son sus temores y por qué?**
- 10. ¿A qué otras actividades dedican más su tiempo?**

Muchas de las respuestas dadas por los estudiantes ratificaban lo antes obtenido en la encuesta planteada, por ejemplo: daban a conocer sus preferencias hacia los videojuegos tipo Acción-Aventura y Lucha, su gusto hacia escenas de violencia, a las armas. Otro aspecto impórtate es el relacionado a la adquisición de los videojuegos, puesto que los chicos y chicas los respondieron que los conseguían mediante sus padres Familiares o amigos; en cuanto al tiempo de dedicación a estos, contestaron que no solo dedican tiempo a ellos sino también a otras formas de entretenimiento como el salir con amigos o el hacer deporte aunque confesaron que el video-jugar es una forma de escapar del estrés o una forma de liberar tensión, en cuanto a la relación familiar muchos de los adolescentes coincidieron en que quizá la falta de comunicación o el poco tiempo que pasan con los padres sea el causante de recurrir a los videojuegos; mientras que otros buscaban refugio por abandono de los progenitores y buscaban en el videojuego una forma de reclamo, desquite con el familiar.



NOTA: Cabe recalcar que en ningún momento intervinimos en las respuestas de los estudiantes ya que como investigadores, nos nuestro deber es buscar la información que contribuya con nuestro tema, sin tratar de buscar respuestas guiadas.

Otra situación muy importante es que al iniciar el grupo focal el inicio fue algo brusco para los estudiantes, nos referimos al contar comentar sus pensamientos u opiniones tenían el temor de la burla o quizá de la no ser tomados en cuenta; pero en el transcurso del mismo las opiniones fluyeron de la forma más normal; inclusive en momento se daba consejos por parte de los propios estudiantes hacia los demás.

Al término del grupo focal pedimos se sacara una conclusión general de cada decimo:

Unos dijeron que solamente les gustaba los videojuegos para pasar el tiempo, otro decimo dijo que no eran malos los videojuegos si no que es malo abusar de su uso, mientras que el ultimo decimo dijo era una forma de escapar de la rutina del colegio y de la casa.

3.8 OBSERVACIÓN DIRECTA

NOTAS DE CAMPO

Décimo 1

El día 29 de octubre del 2014, se realiza la observación directa con la participación del décimo (1), previamente se había seleccionado a los video jugadores y estableciendo un horario para dicha reunión (14:00) esta se centraría en la jugar videojuegos con la participación de los alumnos del Colegio Experimental “Manuel J. Calle”.

La observación comenzó a las catorce horas con diez minutos, se presentaron cuatro de los ocho estudiantes, que se habían seleccionado anteriormente:

Mostrando las siguientes observaciones:

- ✓ Prefieren jugar Call of Duty en X-BOX.
- ✓ Este juego contiene escenas de violencia.
- ✓ Juegan en pares, dos por dos por consola.
- ✓ Conversan sobre el juego, aclarando que les gusta la resolución y contenido del videojuego.
- ✓ Muestra una gran implicación con el videojuego, la concentración hacia el videojuego es grande a medida q avanzan los retos.
- ✓ La comunicación mediante el juego es mínima cosa que cambia al momento que lograr superar la fase y empiezan a aconsejarse para superar la siguiente fase.
- ✓ La emoción es grande, cada momento que el juego muestra mayor dificultad.
- ✓ Existe agresividad verbal, quizá llevada por la emoción del videojuego.
- ✓ Existe competencia entre los jugadores por saber quién es mejor.
- ✓ Disfrutan de las escenas, las armas, grafica, historia que presenta el videojuego.
- ✓ Comenta que ellos juegan a los videojuegos como medio para distraerse, quitarse el estrés.



Décimo 3

El día 29 de octubre del 2014, se realiza la observación directa con la participación del décimo (3), previamente se había seleccionado a los video jugadores y estableciendo un horario para dicha reunión (15:00) esta se centraría en la jugar videojuegos con la participación de los alumnos del Colegio Experimental “Manuel J. Calle”.

La observación comenzó a las quince horas con diez minutos, se presentaron tres de los cuatro estudiantes, que se habían seleccionado anteriormente.

Mostrando las siguientes observaciones:

- ✓ Cada uno elije un juego por separado:
- ✓ Resident evil (play 2), call of duty world of war, luego de unos minutos lo cambia por Pes 2014 (play 2), Need for Speed (play 2).
- ✓ Se da un cambio anímico al momento de jugar, demuestran emoción y conexión con el juego elegido, pues nos relatan de lo que trata el videojuego.
- ✓ Presentan agresividad en el vocabulario (+)
- ✓ Cada uno se concentra en su juego.
- ✓ No conversan entre ellos en el momento de jugar, pero después de superada la fase cambian estrategias y consejos.
- ✓ Existe competencia para saber quién es el mejor en cada juego.
- ✓ Les gusta las escenas que presenta cada videojuego y el contenido que pueda presentar.

Décimo 5

El día 29 de octubre del 2014, se realiza la observación directa con la participación del décimo (5), previamente se había seleccionado a los video jugadores y establecido un horario para dicha reunión (15:00) esta se centraría en la jugar los videojuegos con la participación de los alumnos del Colegio Experimental “Manuel J. Calle”.

La observación comenzó a las dieciséis horas con veinte minutos, se presentaron dieciséis alumnos de los de los diecinueve estudiantes, que se habían seleccionado anteriormente, con una presencia de once hombres y cinco mujeres:

Mostrando las siguientes observaciones:

- ✓ Grupo grande de video jugadores
- ✓ Se procede hacer grupos por parte propia de los alumnos
- ✓ Los grupo formados quedan de la siguiente manera:
 - Un grupo de cuatro video jugadores, elijen jugar Call of Duty (X-BOX)
 - Un grupo de cuatro video jugadores, elijen jugar Call of Duty(X-BOX)
 - Un grupo de tres video jugadores, elijen Jugar Call of Duty (X-BOX)
 - Una alumna elije jugar Call of Duty (Play 2)
 - Una alumna elije jugar God of War (play 2)
 - Dos alumnas elijen jugar Down Hill (play 2) después de algunos minutos cambian por otro videojuego Mortal Kombat (play 2)
 - Un estudiante elije jugar Dragon Ball Z (play 2)
- ✓ Cambian criterios de los videojuegos, incluso cambian de juegos entre ellos
- ✓ Utilizan un lenguaje agresivo de acuerdo a la complejidad del videojuego.
- ✓ Muestran interés por el videojuego elegido
- ✓ Nos comentan que optan por los videojuegos porque es una forma de salir del aburrimiento y despejar lamente.

Nota: En ningún momento nosotros como investigadores, intervenimos en las elecciones de los videojuegos seleccionados por los estudiantes, manteniéndonos al margen de cualquier preferencia o elección por parte de los estudiantes recalando que es a gusto o preferencia de cada uno, peor aún procedimos hacer grupos de video jugadores al contrario surgió como respuesta de los propios estudiantes para comprobar sus habilidades con las de los demás (claro está en los grupos que se formaron por los estudiantes en ciertos juegos).

Nota: En ningún momento nosotros como investigadores, aconsejamos ni prohibimos el uso de los videojuegos, pero si consideramos que estos deben ser vigilados por personas adultas y de criterio formado para el uso con adolescentes debido a la gran cantidad de videojuegos existentes y a su fácil accesibilidad, puesto que hay muchos de estos juegos de video que contienen graficas explicitas de contenido violento.





3.9 Conclusiones

- Dentro de nuestro estudio encontramos que los adolescentes estudiantes de educación básica del Colegio Experimental “Manuel J. Calle” consumen videojuegos como forma de entretenimiento, aunque en menor frecuencia comparándolo con otras formas de esparcimientos como el deporte y el salir con amigos.
- Destacamos que entre los adolescentes que consumen videojuegos la mayoría son hombres y en menor cantidad las mujeres. La edad de inicio en video-jugar, es más temprana en chicos que en chicas y en cuanto al tiempo que dedican, se repite la tendencia, pues más tiempo se dedican los adolescentes hombres que las mujeres.
- Se encontró también que existe el fácil acceso a los videojuegos, ya que no solo son los chicos y chicas quienes los consiguen, si no que recurren a sus padres, familiares y amigos para conseguir ciertos videojuegos que contienen violencia, combates o los que contienen armas, que como se pudo comprobar en el cuestionario aplicado son los preferidos de los adolescentes.
- En relación a los estudios podemos darnos cuenta que los adolescentes tanto hombres como mujeres utilizan los videojuegos sin descuidar sus tareas escolares.
- En cuanto al uso de los videojuegos por parte de los adolescentes tanto hombres como mujeres concuerdan que los utilizan como una forma o modo de des-estresarse, liberar tensión o liberar energía (catarsis).



3.10 Recomendaciones

- Realizar investigaciones más profundas a cerca de los videojuegos, especialmente en torno a los factores de riesgo que se pueden producir por el consumo de videojuegos que contienen violencia que ha demostrado ser los preferidos.
- Considerar la compra de ciertos videojuegos, por parte de los padres, pues se tiene que asegurar que el contenido del mismo no sea peligroso para los chicos y chicas ya que el tipo de videojuego debería ser apropiado para la edad en cuanto al contenido. Por otro lado hay que mantener una comunicación constante y de confianza con nuestros hijos enseñándoles a diferenciar lo real de lo ficticio con relación a las malas conductas, violencia física, oral, sexista o de cualquier otro tipo.
- Pasar más tiempo con los adolescentes ayudará a conocer sus gustos e intereses, y a la vez nos permitirá complementar su tiempo libre con otras actividades como el deporte, arte, música, etc. Esto favorecerá a fomentar una sólida unión y comunicación familiar donde se establezcan normas y reglas.
- Desarrollar metodologías que integren el uso de los videojuegos, en momentos de esparcimiento (entretenimiento), dentro de la institución o mejor aún que se vincule a los procesos de enseñanza y evaluación del conocimiento pues existen muchos tipos de videojuegos que se pueden utilizar con este fin.



Bibliografía

- Alonqueo, P., & Rehbein, L. (diciembre de 2008). *USUARIOS HABITUALES DE VIDEOJUEGOS: UNA APROXIMACIÓN INICIAL*. Recuperado el 30 de agosto de 2014, de SCIELO:
<http://www.scielo.cl/pdf/udecada/v16n29/art02.pdf>
- Antunes, C. (2012). *Juegos para estimular las inteligencias multiples*. Bogotá: Narcea, ediciones de la U.
- Arango, G., Bringué, X., & Sádaba, C. (2010). *La Generacion Interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos*. . Recuperado el 31 de Marzo de 2014, de Anagramas - Universidad de Medellin:
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lhr/garcia_y_am/capitulo2.pdf
- Belli, S., & López, C. (2008). *Breve historia de los vieojuegos*. Obtenido de Athenea Digital:
<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/570>
- Castellana, M., Sánchez, X., Graner, C., J., B., & Beranuy, M. (3 de Septiembre de 2007). *Papeles del Psicólogo*. Recuperado el 22 de Agosto de 2014, de
<http://www.papelesdelpsicologo.es/vernumero.asp?id=1503>
- Ciscar, J. (2006). *Influencia de los videojuegos en niños y jóvenes*. Recuperado el 11 de septiembre de 2013, de Convivencia-Generalitat Valenciana:
www.edu.gva.es/eva/docs/convivencia/.../es/videojuegos.pdf
- De Vandelvira, A., Cajal, R., & Cencibel. (16 de Abril de 2007). *Trastornos que causan los videojuegos en los adolescentes*. Recuperado el 17 de Agosto de 2014, de Filosofia Cientoonce: <http://filosofia111.blogspot.com/2007/04/trastornos-que-causan-los-videojuegos.html>
- Entertainment Software Association. (1994). *Guía de clasificaciones de la ESRB*. Recuperado el domingo 13 de julio de 2014, de ESRB, Entertainment Software Rating Board:
http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.jsp
- Erikson, E. (1995). *Sociedad y Adolescencia*. Recuperado el 4 de agosto de 2014, de Google Books: <http://books.google.es/books?hl=en&lr=&id=laC-RSC0o5AC&oi=fnd&pg=PA5&dq=Erikson+1950+infancia+y+sociedad&ots=StGm4oZfDw&sig=S6gYMDjSwTataksugKT4OMKDqxY#v=onepage&q=Erikson%201950%20infancia%20y%20sociedad&f=false>
- Etxeberria, F. (Noviembre de 2008). *Videojuegos, consumo y educación*. Recuperado el 18 de mayo de 2013, de Revista Electrónica Teoría de la Educación: Universidad de Salamanca: <http://www.usal.es/teoriaeducacion>
- Garcia, F. (2005). *Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo*. Recuperado el 22 de Septiembre de 2011, de Civertice.com:
www.irabia.org/departamentos/nntt/.../futura/.../Analisis_educativo.p...



- Gutiérrez, M. (2004). *La bondad del juego, pero...* Recuperado el 4 de agosto de 2014, de C.E.U.: http://www.ceu-cardenalspinola.com/escuelaabierta/pdf/articulos_ea7/mgutierrez_ea7.pdf
- Hirtz, B. (29 de Marzo de 2010). *La adolescencia y sus cambios*. Recuperado el 05 de Agosto de 2014, de eliceo.com: <http://www.eliceo.com/educacion/la-adolescencia-y-sus-cambios.html>
- Jariego, R. L., & Lopez, M. J. (s.f.). *Los adolescentes y los videojuegos*. Recuperado el 22 de Agosto de 2014, de http://www.cop.es/delegaci/andocci/files/contenidos/vol21_1_5.pdf
- Jiménez, C. (2008). *El juego: Nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Bogotá: Cooperativa Editorial: Colección Aula Abierta Magisterio.
- Klein, M. (1956). *La técnica psicoanalítica de juego: su historia y su significado*. Recuperado el 4 de agosto de 2014, de Revista Uruguaya de Psicoanálisis: <http://www.apuruguay.org/apurevista/1950/168872471956010404.pdf>
- León, R., & López, M. (2005). *Los adolescentes y los videojuegos*. Recuperado el 14 de agosto de 2014, de Consejo General de la Psicología de España: http://www.cop.es/delegaci/andocci/files/contenidos/vol21_1_5.pdf
- López, M. E., & Gáfaró, A. (2007). *Como lidiar con los adolescentes*. Bogotá: Intermedio Editores.
- López, S., Castillo, J., & Jervez, M. (2009). *Desarrollo del Adolescente*. (U. d. Cuenca, Ed.) Cuenca, Azuay, Ecuador: Vlihuos.
- Luna, P. I. (15 de febrero de 2012). *La Adolescencia y la Psicología*. Recuperado el 11 de Agosto de 2014, de Blogspot.com: http://ivanluna12.blogspot.com/2012/02/caracteristicas-de-cada-etapa-segun_15.html
- Michel, T. (29 de agosto de 2013). *Gamers mexicanos, ¿quiénes son y con qué se comen?* Recuperado el 26 de agosto de 2014, de Diipad: <http://diipad.com/gamers-mexicanos-quienes-son-y-con-que-se-comen/>
- MINISTERIO DE EDUCACION DEL ECUADOR. (10 de JULIO de 2014). *EDUCACION DE CALIDAD*. Obtenido de EDUCACION DE CALIDAD: <http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/reglamento-loei-texto.html>
- Montero, M., & Alvarado, M. (2001). *El juego en los niños: un enfoque teórico*. Recuperado el 4 de agosto de 2014, de Latindex: Revista educativa de la Universidad de Costa Rica: <http://latindex.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- Montoya, D., Mora, L., Pineda, A., & Rodriguez, Z. (septiembre de 2012). *SENTIDOS ASOCIADOS AL JUEGO EN LOS VÍNCULOS AFECTIVOS FAMILIARES*. Recuperado el 4 de agosto de 2014, de Revista Latinoamericana de Estudio Familiar: http://200.21.104.25/revlatinofamilia/downloads/Rlef4_5.pdf



- Ortiz, T. (2014). *Peligros de los videojuegos en la infancia y adolescencia*. Recuperado el 17 de agosto de 2014, de desarrolloinfantil.net: <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/peligros-de-los-videojuegos-en-la-infancia-y-adolescencia>
- Paroli, F. (2005). *Psicología de la adolescencia "Despartar a la vida"*. San Paulo: Sociedad de San Pablo.
- Pasqualini, D., & Llorens, A. (2011). *Adolescencia y salud integral*. Recuperado el 6 de agosto de 2014, de Salud y Bienestar de Adolescentes y Jóvenes: Una mirada integral: <http://publicaciones.ops.org.ar/publicaciones/publicaciones%20virtuales/libroVirtualAdolescentes/ejesTematicos/AbordajeIntegralConsulta/cap13B.html>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño*. Madrid : Ediciones Morata .
- Real Academia Española. (2012). *Adolescencia*. Recuperado el 6 de agosto de 2014, de Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua: <http://lema.rae.es/drae/?val=adolescencia>
- Rice, P. (2000). *Adolescencia, Desarrollo, relaciones y cultura*. Madrid: Prentice Hall.
- Rodriguez, E., Megías, I., Calvo, A., Sánchez, E., & Navarro, J. (2002). *Jovenes y Videojuegos: Espacio, significacion y conflictos*. Recuperado el 4 de julio de 2013, de F.A.D: <http://mmf.campus-virtual.com/contexto/pdf/P100002.pdf>
- STAFF. (2007). *Escuela para Maestros - Enciclopedia de Pedagogía Práctica*. Buenos Aires: Editorial STAFF.
- Vallejos , M., & Capa, W. (18 de Enero de 2010). *Videojuegos: Adicción y factores predictores*. Recuperado el 23 de Mayo de 2013, de Unife: <http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2010/miguelvallejos.pdf>
- Vidal, J., & Aja, J. (1999). *Enciclopedia General de la Educación*. Barcelona: Grupo Editorial Oceano.
- Zaira, M. (19 de Noviembre de 2010). *BENEFICIOS Y RIESGOS DE LOS VIDEOJUEGOS*. Recuperado el 17 de Agosto de 2014, de Nuevas Tecnologías: <http://marga-zaira.blogspot.com/2010/11/beneficios-y-riesgos-de-los-videojuegos.html>



ANEXOS



UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

DISEÑO DE TESIS:

**CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA.**

TÉSIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA EN LA ESPECIALIZACIÓN DE
EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORES:

DIEGO RIVAS CARABAJO

FABIAN ANDRADE PADILLA

CUENCA – ECUADOR

2014

TEMA:**Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica****PROBLEMATIZACIÓN:**

En nuestra sociedad actual, con los avances tecnológicos como celulares, computadoras, tablets, televisores, consolas de juegos, que cada vez son más sofisticados, los videojuegos se han convertido en una de las principales formas de entretenimiento a nivel mundial, sobre todo entre los adolescentes, y dentro de nuestra Ciudad se ha visto un incremento en la venta y preferencia de estos. Existe una gama extensa de tipos de videojuegos que van desde los más básicos como Pac-Man, Tetris, entre otros, hasta llegar a juegos que son de alta calidad que imitan con exactitud movimientos en tiempo real como Call of Duty, Grand Theft Auto, etc.

Se desconoce dentro de nuestro medio cuan frecuente es el consumo de los videojuegos entre los adolescentes, ya que no existen estudios anteriores que describan el tipo de videojuego que prefieren, el tiempo de dedicación, el gasto económico, la forma de juego, etc., como se plantea en la investigación propuesta.

Suponemos, que si bien no existe un estudio concluyente, sobre el beneficio o perjuicio de los videojuegos en los consumidores, estos pueden representar un factor de riesgo que pueden provocar, adicción, aislamiento social, agresividad, etc. Lo que ha generado preocupación de padres y profesores, por el desconocimiento de los tiempos y recursos que invierten los adolescentes en esta forma de entretenimiento.

En una investigación realizada sobre este tema en Colombia encontraron que los niños, adolescentes y jóvenes son los naturales adoptantes de las nuevas tecnologías, consideradas como algo normal su consumo mediático cotidiano. Es así como el 72,9%



de los adolescentes colombianos asegura que juega habitualmente con videojuegos. Siendo entre los hombres más frecuente con un 83,5% frente al 64,7% de las mujeres. El computador (52,5%), el celular (52,2%) y la videoconsola (38,1%) son, por este orden, las plataformas preferidas por los jugadores. (Arango, Bringué, & Sádaba, 2010)

En otra investigación realizada en España por el sitio especializado civertice.com a 4000 adolescentes entre 10 y 18 años de edad, durante el 2004 y 2005, se encontró una marcada preferencia de los videojuegos con un 54%, ante otras actividades de entretenimiento. Es decir que 2 de cada 3 adolescentes lo prefieren. También se encontró que la utilización de este, disminuía con la edad apareciendo con un 66% entre 10 y 12 años, llegando a un 40% a los 16 y 18 años (Garcia, 2005).

Al revisar estos documentos se denota con claridad que el consumo de videojuegos es el boom del siglo XXI, por lo cual es necesario conocer aspectos relacionados a este tema.

JUSTIFICACIÓN:

La investigación a realizarse es de suma importancia, pues creemos que los videojuegos han acaparado gran demanda entre los adolescentes, grandes compañías como, Microsoft, Sony, Nintendo, Xbox entre otras han creado un gran imperio basado en la fabricación de nuevos juegos y consolas que cada vez van mejorando, hasta en la actualidad tener videojuegos que reaccionan al tacto y movimiento humano en tiempo real.

Académica: Como estudiantes de Psicología Educativa a través de la investigación propuesta, creemos que es pertinente conocer aspectos relevantes del consumo de los videojuegos por parte de los adolescentes, pues su uso representa un factor de riesgo por los contenidos de ciertos videojuegos, que se han difundido en nuestra localidad y del

tiempo dedicado a estos, más aun cuando existe gran cantidad de discos “piratas” que son de fácil acceso y no existe control de la clasificación. Existe un estudio local realizado en el Colegio Benigno Malo, por Jhonatan Feijoo y Jessica Chumbe en el año 2010, pero este no se encuentra orientado al estudio que proponemos realizar, ya que dicha investigación, analiza la influencia de los videojuegos en la conducta relacional de los adolescentes de dicho colegio. Mientras que en nuestra investigación lo que se pretende estudiar es el consumo de los videojuegos en cuanto al tiempo, preferencias, recursos, formas, género modos de juego, entre otras. Por esta razón vemos oportuna la realización de esta investigación

Social: Esta investigación será de interés para padres, profesores, y autoridades del Colegio Experimental Manuel J. Calle, pues brindara información importante sobre la utilización e implicación de los adolescentes con los videojuegos. Además será una contribución a las personas que tengan a su cargo a adolescentes, en cuanto a la forma que ellos tienen de entretenimiento relacionada al consumo de los videojuegos y así puedan tomar decisiones.

OBJETIVO GENERAL:

Describir el consumo de videojuegos por parte de los adolescentes videojugadores de educación general básica del Colegio Manuel J. Calle de la Ciudad de Cuenca.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar lo que es un Videojuego, sus tipos, su difusión y el impacto en los adolescentes.

- Caracterizar a los videojugadores estudiantes de educación general básica del Colegio Manuel J. Calle.



-Conocer los tipos de videojuegos preferidos y el tiempo dedicado, por los adolescentes videojugadores estudiantes de educación general básica del Colegio Manuel J. Calle.

MARCO REFERENCIAL:

El Colegio Manuel J. Calle, es un centro educativo fiscal de la ciudad de Cuenca, la cual está regida por normativas estatales, como la Ley Orgánica De Educación Intercultural y bajo la vigilancia del Ministerio de Educación Del Ecuador, en cuanto a su personal administrativo cuenta con su rectora Lic. Libia Tapia, con dos vicerrectores en la sección matutina el Lic. Juan Astudillo, y la sección vespertina Lic. Patricia Gonzales, consejo directivo, personal de secretaria, docentes, etc. Dentro de este lugar estudian cientos de adolescentes, quienes necesitan espacios idóneos para su aprendizaje tanto fuera como dentro del establecimiento.

Esta institución cuenta con más de 2000 estudiantes, entre hombres y mujeres que van desde el 8vo de básica a tercero de bachillerato, quienes se rigen al código de convivencia bajo el marco jurídico de la constitución, leyes y reglamentos (acuerdo ministerial 364-11 literal nn). Esta institución cuenta con una infraestructura propia y de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

A su vez, nosotros como ex-alumnos del Colegio Manuel J. Calle, hemos constatado el uso de esta forma de entretenimiento entre los alumnos, incluso sabemos de la existencia de salas de videojuegos cerca del establecimiento a los cuales acuden varios estudiantes.

De acuerdo con lo expuesto suponemos, además de otras situaciones, que puede existir una falta de implicación en el aprendizaje de algunos estudiantes, ya que estos llegan sin deberes al colegio, no realizan lecturas extras, no investigación sobre los temas

abordados en el aula, se salen de clases o faltan sin tener una razón que lo justifique. Estos aspectos preocupan a los docentes, pues desconocen a qué dedican el tiempo que no pasan en clases.

MARCO TEÓRICO:

Con este trabajo investigativo se pretende conocer aspectos relacionados al consumo de videojuegos por parte de los adolescentes estudiantes de educación general básica.

Con la finalidad de identificar dichos aspectos, se ha realizado una revisión de literatura sobre el tema.

Los videojuegos

En los últimos tiempos se han producido grandes avances. La mayoría de estos cambios están relacionados con el mundo audiovisual, el cual ha invadido casi todas las facetas de nuestra vida. Los nuevos avances tecnológicos han traído progreso y han marcado un nuevo estilo de vida, así como una nueva manera de entretenimiento. Los jóvenes se han adaptado rápidamente a la nueva realidad que les ofrecen la tecnología de los videojuegos, gracias, entre otros, a la estética, la jugabilidad y el entretenimiento que ofrecen.

Según Fernando García (2005) los videojuegos “...son un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en distintos dispositivos y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad”. “El mercado de los videojuegos está en constante ebullición; cada vez más sofisticados y que ofrecen mayores posibilidades al jugador.”

El mercado de los videojuegos es muy amplio y está en constante evolución es así que cada mes sale un nuevo juego o se actualizan algunos ya existentes, por lo tanto se hace

complicado una clasificación de ellos sin dejar afuera a alguno, pero basándonos en la investigación de Fernando García hemos llegado a clasificarlo de la siguiente manera.

Juegos de Arcade: Se caracteriza por la forma rápida de juego por lo cual requiere un tiempo de reacción mínimo, poca estrategia y un foco de atención concreto.

Subcategorías:

Plataformas: Se desarrolla en un escenario bidimensional, efectuando desplazamientos horizontales y verticales. El ejemplo más conocido es *Súper Mario BROS*.

Laberintos: La escena se desarrolla en un laberinto en el cual el jugador debe recorrer obteniendo recompensas y esquivando peligros. El más representativo es *Pac-man*.

Deportivos: El deporte es su base, como el fútbol, el baloncesto o el tenis, con una complejidad y realismo considerablemente real.

Dispara y olvida: La acción es agitada, los lugares son siempre iguales sólo se modifica la dificultad al pasar de nivel tras haber “liquidado” a un número determinado de enemigos. El clásico *Space Invaders* –marcianitos- sería el representante más famoso.

Juegos de simulación: Con estos juegos podemos dirigir determinadas situaciones o tomar el mando de armas con las más sofisticadas tecnologías, simulando que nos encontramos en dichos contextos. Se caracterizan porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser tan abundantes, por lo que el ritmo de juego es mucho más pausado. Por el contrario, requieren la puesta en práctica de estrategias variadas y, en ocasiones, muy complejas. Son necesarios conocimientos muy precisos, por ejemplo el manejo de complicadas armas. Las partidas son de larga

duración ocupando varias sesiones, por lo que se puede guardar lo realizado en cada una de ellas, mediante una memory card.

Subcategorías.

Simuladores instrumentales: Por ejemplo los que reproducen la cabina de un avión cuyos mandos debe accionar el jugador para guiar con la máxima destreza posible la aeronave.

Simuladores deportivos: Juegos cuya temática es deportiva y tienen un alto grado de realismo y complejidad. Toda la serie *Fifa2000*.

“Simuladores de Dios”: El jugador asume el papel de un personaje sobrenatural o de varios personajes simultáneamente. Toda la serie *The Sims*.

Juegos de estrategia: Adoptando una determinada identidad protagonista, el jugador debe obtener la victoria final mediante la superación de las más variadas pruebas. Dentro de esta categoría podríamos distinguir hasta tres subcategorías.

Aventuras gráficas: el jugador es el personaje protagonista y debe superar determinada misión, lo que le llevará a vencer en innumerables retos y a derrotar a los más variados enemigos. Quizá el más conocido sea *Tomb Raider*, cuya protagonista es la escultural y sin embargo aguerrida *Lara Croft*.

Juegos de Rol: Las animaciones y los gráficos suelen ser más sencillos, aunque para resolver las pruebas que se presentan suele haber más posibilidades de elección. Puede que el jugador deba controlar más de una identidad o pueda construirse una a su medida,



combinando ciertas virtudes dentro de un menú: valor, fuerza, generosidad, inteligencia, etcétera.

Juegos de mesa Se trata de simples versiones digitales de los juegos de mesa más tradicionales, con lo que nos ahorramos el tablero, las fichas o, incluso, el contrincante, ya que éste puede ser el propio ordenador. De esta manera se puede jugar al ajedrez, a las damas, al *monopoly* o al *trivial pursuit*.

Sin duda la industria de los videojuegos ha tenido gran impacto a nivel mundial, tanto en lo económico –la industria en sí vale entre 21 y 25 billones de dólares– como en su aspecto tecnológico ya que con la aparición de los nuevos juegos con altas resoluciones y complejidad y sus respectivas consolas, han disparado el nivel de tecnología a puntos nunca antes vistos. Por otra parte también es importante lo social, debido a la gran importancia que tienen los mismos en las personas y la constante lucha entre sus “pros y contras”.

Si bien es cierto, todos estos fueron creados como una forma de entretenimiento para los momentos libres, pero los videojuegos también han demostrado un lado negativo, el uso constante que se ha propagado fuertemente durante esta última década, debido en parte a la masificación tanto del acceso a ordenadores y/o consolas como el acceso a internet. Esta masificación sumada con la falta de control por parte de los padres o el ambiente de un hogar disfuncional puede producir una implicación excesiva, lo cual podría significar un factor de riesgo en los adolescentes de 11 a 18 años (Vallejos & Capa, 2010)



Son los adolescentes los que utilizan en gran medida los avances tecnológicos como los videojuegos, por estar a la par con la moda, buscan juegos que estén dentro de sus intereses y sean atractivos llegando a tener una implicación bastante alta con ellos.

Hablar de adicción a los videojuegos es relativamente nuevo. Sin embargo, se han reportado casos de adolescentes con este mal. Algunos indicadores son: Programar un tiempo para jugar y excederse continuamente, jugar todos los días, problemas escolares, haber querido dejar la actividad en varias ocasiones sin éxito, reducción de las relaciones personales, etc. (Vázquez, 2010)

Es así, que en un artículo de revista hacen la siguiente aseveración “en sus envases los videojuegos deben decir: Este juego puede provocar adicción, agresividad, escape de la realidad, alteraciones emocionales y confusión de valores. ¿Compraría a su hijo un juego con esta advertencia?” (Nuñez, 2007)

Los factores de enganche de estos juegos son a su vez la competitividad con otros individuos a través de la red, donde el adolescente, es por lo general, el protagonista.

Para comprender la etapa de la adolescencia, hemos recolectado información importante la cual consolide el tema propuesto, y al mismo tiempo nos dará una visión óptima, concluyen:

Existe dificultad de establecer las edades propias que comprende la adolescencia, ya que esta depende de muchas variables, pero algunos autores como Vallejos y Capa exponen una extensión de esta etapa que comenzaría a los 11 años y terminaría a los 18 años, y se denota por los cambios tanto físicos como psíquicos, que el niño va pasando para convertirse en un adulto (Vallejos & Capa, 2010).



En el transcurso del proceso de la construcción de la identidad el joven va imitando personajes, lenguajes, formas de comportamientos, etc., que lo hacen pertenecer a determinados grupos juveniles ya que en ellos es importante la necesidad de pertenecer a algo y ser reconocidos por otros iguales a él (Paroli, 2005, págs. 13,15,38).

Empiezan a criticar y a tener un constante cuestionamiento, así ponen a prueba todos los límites que los adultos han establecido en su vida. Como los horarios, los valores con los que fueron educados, ponen en pugna las ideologías tanto de sus padres como de otras personas, lo que conlleva a un conflicto entre ellos y sus padres por la libertad versus la responsabilidad. Los adolescentes quieren poseer toda la libertad posible pero que sus padres se encarguen de ocuparse de él, zacear sus necesidades pero sin el derecho de inmiscuirse en sus cosas, lo que ha conllevado a que este proceso sea confuso y sufrido (López & Gáfar, 2007, págs. 24-27-28-29).

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:

¿Cuál es el consumo real de videojuegos en los adolescentes estudiantes de educación general básica?

ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN:

La investigación a realizarse se la llevará a cabo con un enfoque metodológico mixto (cuanti-cualitativo), con un alcance descriptivo. Es un estudio de caso con los adolescentes del Colegio Experimental Manuel J. Calle, ubicado en la parroquia El Vecino de la zona urbana de la ciudad de Cuenca, será nuestra área geográfica de estudio. La institución cuenta con alrededor de 2000 estudiantes, de los cuales se contara con la participación de los alumnos de los octavos, novenos, y decimos años de educación básica.

PROCESO METODOLÓGICO:

Mediante la investigación de fuentes bibliográficas así como visuales, se recolectará información sobre los elementos más importantes que presentan los videojuegos como forma de entretenimiento, su gran difusión entre los adolescentes y el posible riesgo que existe con su utilización.

Para lograr la recolección de datos de campo se utilizará tres instrumentos: el primero es el cuestionario de encuesta elaborado por Fernando López Becerra el cual fue sometido a un proceso de investigación y validación en España (López F. , 2012). Dicho instrumento permite obtener información acerca de: perfil del videojugador (edad, género), el número de horas dedicadas a jugar, videojuego preferido, relación familiar, rendimiento académico, consumo de videojuegos y actividades realizadas en el tiempo libre de los adolescentes. Este cuestionario en referencia, se lo aplico en varios centros educativos de ese país.

La segunda técnica va a ser un grupo focal con los videojugadores más usuales identificados en la encuesta. Mediante una guía de preguntas con la cual se obtendrá datos más a fondo sobre los tiempos y juegos preferidos del adolescente videojugador.

El último instrumento que se utilizara será una ficha de observación a los videojugadores usuales, con el fin de integrar más información a los resultados de nuestra investigación. Ya que con esta técnica se pretende conocer ciertas características del adolescente, en el momento en el cual se encuentra jugando.

Luego de la aplicación del cuestionario y recolección de la información, se elaborará una base de datos creada en Microsoft Excel, en la cual se tabularán las respuestas



obtenidas de los adolescentes. Luego se analizará los documentos con la información obtenida de los grupos focales y de la observación directa.

ESQUEMA DE INFORME DE INVESTIGACIÓN:

INTRODUCCIÓN.

CAPITULO I

- 1.1 DESCRIPCIÓN DE LO QUE ES UN VIDEOJUEGO.
- 1.2 TIPOS DE VIDEOJUEGOS.
- 1.3 CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS.
- 1.4 ACCESIBILIDAD Y DIFUSIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

CAPITULO II

LOS ADOLESCENTES Y VIDEOJUEGOS

- 2.1 DESCRIPCIÓN DE LA ADOLESCENCIA.
- 2.2 IMPLICACION DE LOS ADOLESCENTES CON LOS VIDEOJUEGOS.
- 2.3 FACTORES DE RIESGO.
- 2.4 CARACTERISTICAS DEL ADOLESCENTE VIDEOJUGADOR.

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION DE CAMPO

- 3.1 APLICACIÓN DEL CUESTIONARIO DE ENCUESTA
- 3.2 RESULTADOS DEL GRUPO FOCAL.
- 3.3 RESULTADOS DE LA OBSERVACION DIRECTA.
- 3.4 CONCLUSIONES.
- 4.5 RECOMENDACIONES



ANEXO N.-2

Dr. Fernando López Becerra

De nuestras consideraciones

Tomando en cuenta la diferencia de horario le anticipo un Buen y excelente día, le saludo desde CUENCA-ECUADOR. Nos dirigimos a usted señor Fernando López Becerra, con la intención de pedirle la autorización, para utilizar su cuestionario sobre “LOS HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS” por motivo que nos encontramos, en la búsqueda de información que necesitamos para la realización de nuestra tesis de grado y la obtención de la licenciatura en Psicología, dimos con su investigación, la cual nos resultó fantástica y se acopla a la posterior investigación que deseamos plantear, nuestro tema trata de “CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTE” con una muestra de alrededor de 100 alumnos, que sería los octavos, novenos y decimos cursos del Colegio Experimental “Manuel J. Calle. Es por eso importante la utilización de su cuestionario y vemos oportuno solicitar su autorización para la utilización del mismo. Esperando sea favorable su respuesta a nuestra solicitud le



anticipamos

nuestro

sincero

agradecimiento.

Atentamente:

FABIÁN ANDRADE y DIEGO RIVAS

Psicólogo Fernando López

Hola Fabián, Diego,

por supuesto que les autorizo a utilizar el cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos. Me honran ustedes con su propuesta. Les ruego, por favor, que, si pueden / quieren me envíen un resumen de los resultados obtenidos una vez finalizada su tesis, ya que siento curiosidad por conocer los hábitos de consumo de videojuegos de su país.

Acaban ustedes de alegrarme el día.

Estoy a su entera disposición. Un cordial saludo.

Fernando López

ANEXO N.- 3

Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos

Estamos interesados en conocer tus **hábitos de consumo de videojuegos**. Cuando hablamos de videojuegos, **incluimos los de consola y ordenador**. Lee atentamente las oraciones del cuestionario.

Rodea el número de la respuesta que quieres marcar con un bolígrafo.

Valoramos mucho tu **sinceridad**. No hay respuestas mejores ni peores. Tan sólo te pedimos que contestes sobre tus hábitos con respecto a los videojuegos. Si tienes alguna duda, levanta la mano y el profesor te atenderá. Muchas gracias por tu colaboración.

Nombre Curso Edad Chico/
Chica.....

		Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
1.	Me gusta jugar a los videojuegos.	1	2	3	4	5
2.	Juego habitualmente a los videojuegos.	1	2	3	4	5
3.	He jugado a muchos videojuegos.	1	2	3	4	5
4.	Conozco muchos videojuegos.	1	2	3	4	5
5.	Me considero bueno jugando a los videojuegos.	1	2	3	4	5
6.	Los videojuegos me parecen divertidos.	1	2	3	4	5
7.	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando	1	2	3	4	5
8.	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.	1	2	3	4	5
9.	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.	1	2	3	4	5
10.	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	1	2	3	4	5
11.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	1	2	3	4	5
12.	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.	1	2	3	4	5
13.	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	1	2	3	4	5
14.	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	1	2	3	4	5
15.	Hablo con mis amigos de videojuegos.	1	2	3	4	5
16.	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	1	2	3	4	5
17.	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	1	2	3	4	5



25.	Investigo sobre nuevos juegos y consolas	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	3 o 4 días	Todos los días			
26.	Doy más importancia a los videojuegos que a los amigos	Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni acuerdo ni en desacuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo			
27.	Cuando compro o alquilo algún videojuego prefiero que sea	Arcade	Acción-Aventura	Deportivo	Juegos de Simulación	Juegos de estrategia			
28.	Cuando juego videojuegos prefiero hacerlo	Solo contra la máquina	Con un compañero	En línea	Con un familiar	Todas las anteriores			
29.	Prefiero los videojuegos que contengan	Armas	Contenido deportivo	Complejidad	Violencia	Buena resolución			
18.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole.				1	2	3	4	5
19.	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes...)				1	2	3	4	5

Escoge, de las siguientes preguntas, la respuesta que más se acerque a la realidad:

20.	Juego a los videojuegos hace:	Nunca	Meses	Un año	2 0 3 años	+ de 4 años
21.	Dedico a los videojuegos:	Nada	Menos de una hora al día	De uno a dos horas al día	De 2 a tres horas al día	Más de tres horas al día
22.	Numero de videojuegos que conozco:	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	Más de 20
23.	Numero de videojuegos que he jugado:	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	Más de 20
24.	Frecuencia a la que juego:	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	3 o 4 días	Todos los días

ANEXO N.- 4

GUIA DE PREGUNTAS PARA EL GRUPO FOCAL

- 1.- ¿Cómo fue que empezaron a jugar videojuegos?
- 2.- ¿Cuál fue la razón por lo que empezaron a hacerlo? ¿Porque empezaron a jugar?
- 3.- ¿Qué es lo que les gusta de los videojuegos?
- 4.- ¿Cuáles son los videojuegos que más les gusta? ¿Qué tiene que tener?
¿Por qué?
- 5.- ¿Cuánto dinero invierten en esta forma de entretenimiento?
- 6.- Juegan solos, con alguna otra persona u online
¿Por qué?
- 7.- ¿Luego de que terminan de jugar como se sienten?
¿Por qué?
- 8.- ¿Según su experiencia los videojuegos son buenos o malos?
¿Por qué?



9.- ¿Que creen que sería lo peor que les podía pasar por jugar a esto videojuegos?

¿Cuáles son sus temores y por qué?

10.- ¿A qué actividades dedican más su tiempo?

ILUSTRACIONES

ANEXO N.- 5

Fotografías tomadas durante la técnica de la observación directa, previo a la autorización de los adolescentes participantes de la misma.







